

playstation 2 • x box • game cube • playstation • gb advance

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

PRIMAL

PEPE ESCAPE 2

RAYMAN 3:
HOODLUM HAVOC

TENCHU: THE WRATH
OF THE HEAVEN



METROID
PRIME 



40
OPISANIH
IGARA

REŠENJE IGRE:
RESIDENT EVIL 2

BeSoft



THE SIMS / PS2



THIS IS
FOOTBALL 2003 / PS2



MATRIX: RELOADED
MEGA POSTER

broj 31 • godina III
cena: 200 dinara

CG: 3,5 € • BIL: 7 KM • MK: 180 DEN

ISSN 1450-6400



9 771450 840003

www.bonus.co.yu

NAJVEĆI IZBOR KERTRIDŽA

**GAME BOY
ADVANCE**

**GB
color**



Dragon Ball Z
Doom
Advance Wars demo
Army man
F-14



Men in black
Jackie Chan
Pokemon gold
Scooby doo the movie
Tekken advance
Peter pan



Crash banicot
Rainbow 6
Spider man the movie
stuart little



Power rangers
Harry Potter
GT Advance
Spiderman
F-Zero - Maximum Velocity
Mario cart



Super Mario Advance II
Britney's Dance
Wario Land 4
Advance Wars
Castelvania



Castelvania 2 harmony
International Super Soccer
David Beckham Soccer
ESPN Final Round Golf 2002
ESPN X Game Skateboarding



Frogger Adventure
Mech Platoon
Jurassic park
Konami Krazy Racers
GT Advance Championship Rac. 2



Jurassic park 3 Dino Attack
Pacman Collect
Namco Museum
Columns Crown



Star Wars 2
Star Wars Jedi power
Maniac Racers
Pro tenis WTA
Zone of Enders

GTA 2
Driver
Simpsons
Winnie the poor
Tony Hawk 3
Spiderman 3
007 world is not enough
Metal Gear Solid
Tarzan
Wario Land 3
Zelda Oracle Of Age
Toy story
Dragon Ball
Lomb Raider course of the sword
Harry Potter 2
Donkey Kong Country
Pokemon Crystal, Diamond, Jade
Super Mario Bros DX (GBC)
Wendy Every W.
Robocop
Pokemon Gold
David Beckham soccer
Zelda Oracle Of Age
Zelda Oracle of Season



**I JOŠ
MNOGO TOGA**

BeSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB



Broj 31 • Godina III

bonus

 Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

 Glavni urednik:
Miljan Lakić

 Tehnički direktor:
Dejan Wolf

 Grafički urednik:
Valentin Salja

 Izvršni menadzer:
Aleksandar Vasović

 Marketing:
Suzana Cvetković, Meri Morina
tel: 011/340-77-12, 064/1834-813

 Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

 Redakcija:
Miljan Lakić, Mihailo Tešić
Miroslav Đorđević, Branko Jeković,
Valentin Salja

 Lektura u ovom broju:
Ana Obradović-Maslić

 Saradnici u ovom broju:
Branimir Erić, Igor Simić, Danilo Jokić,
Zoran Gnjanić, Miloš Marković

 Štampa:
HELOKOTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

 Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

 e-mail:
bonus@eunet.yu

 web:
www.bonus.co.yu

 Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

 Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 45

 SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
15. juna 2003.

ISSN broj: 1450 - 8400



REČ UREDNIKA

Pomagajte drugovi hoću da se samoubijem! Eh da... Više nemate razloga da se žalite, kukate i zovete redakciju u pola noći jer smo konačno uspjeli da vam obezbédimo prostor za rubriku koju ste toliko tražili. Doduše pošto je ovo jedan novi početak za ovu rubriku, ubacili smo samo vaša pitanja a odgovore ćete dobiti već u sledećem broju kada vaši drage kolege igrači pronađu rešenja za vaša pitanja.

Vratimo se ostalim temama u ovom broju. Na osnovu mnogo vaših pitanja vezanih za PlayStation 3, napravili smo kratak pregled trenutno dostupnih informacija o tome kakvi su planovi Sony korporacije po pitanju sledećeg koraka u razvoju PlayStation brenda. Pročitajte mnogo neverovatnih podataka? između ostalog kako ćemo se možda jednog dana "sporazumevati" sa našom konzolom.

Osim pogleda u budućnost, napravili smo i pogled na sadašnje stanje na tržištu konzola aktuelne generacije. Ko dominira tržištem, u kom procentu i ostale činjenice vezane za tržište video igara uopšte, će iznenaditi mnoge od vas.

Pripremili smo vam i najave najinteresantnijih igara koje će se pojaviti u skoroj budućnosti. Od igara koje su stigle posebnu pažnju smo posvetili Sonijevim blokbasterima Ape Escapē dvojici i Primalu, kao i superhиту za GameCube, igrici Metroid Prime.

Na vaš zahtev smo proširili rubriku Film i DVD i sa posebnim akcentom smo obradili nastavak mega hita Matrix. Kao poseban poklon dajemo vam veliki poster povodom ovog filma.

Za rešenje smo vam predstavili igru Resident Evil 2 za PlayStation. Što se daljih rešenja tiče slobodni smo da kažemo da smo došli do prelomnog trenutka, jer nam mnogi čitaoci pišu da je vreme da konačno počnemo sa objavljivanjem rešenja za igre za PlayStation 2. To znači da nam sada vi morate pomoći vašim glasovima putem anketnog lista i SMS poruke, tj. morate nam jasno staviti do znanja koju igru želite da vidite rešenu.

Kad smo već kod pomoći za igre, u ovom broju objavljujemo trikove za igru Mortal Kombat Deadly Alliance zbog koje nam niste dali mira. Izgleda da smo potcenili popularnost koju ovaj serijal ima među igračima.

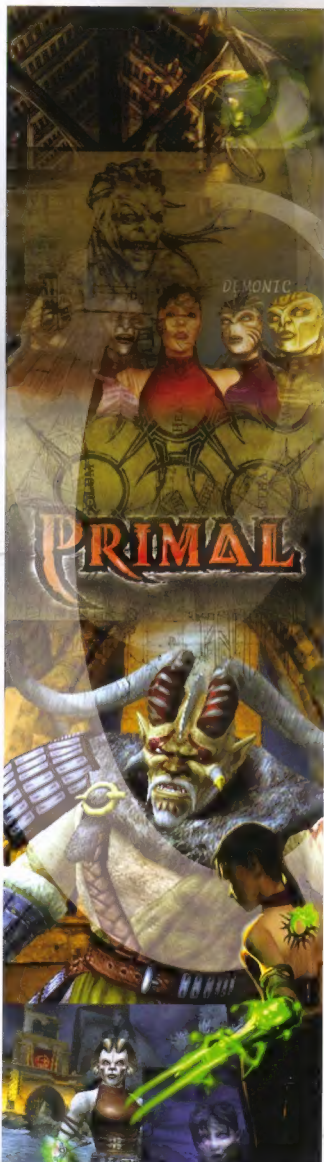
I na kraju želimo vam da uživate čitajući ovaj broj Bonusa ali i da iskoristite to što je konačno stiglo lepo vreme, te da se trudite da provodite malo više vremena napolju na svežem vazduhu. Do sledećeg puta...

bonus

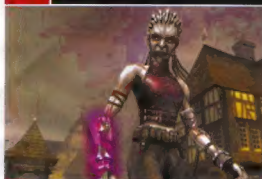
NAŠ JEDINI ČASOPIS ZA KONSOLE



Miljan Lakić



PREPORUKA



PRIMAL 20



APE ESCAPE 2 24



DARK CLOUD 52



ISS PRO EVOLUTION 3 34



TENCHU 3 40



METROID PRIME / GC 66



JEDI OUTCAST / X BOX 64



APEX / X BOX 62

RUBRIKE

MI I VI NA TI VESTI	6
TEMA BROJA: PLAYSTATION 30	8
NOVE IGRE	13
FINAL FANTASY SERIJAL	20
RETRO	74
REŠENJE	76
TRIKOVI	85
POMAGAJTE DRUGOVI	95
MALI OGLASI	94
FILM I DVD	99
BOYZ STUFF	100
TOP LISTA	104
	106

NOVE IGRE

PLAYSTATION 2

Primal (PS2)	20
Ape Escape (PS2)	24
Black & Bruised (PS2, XB, GC)	28
Rayman 3 (PS2, XB, GC)	30
The Sims (PS2, XB, GC)	32
ISS 3 (PS2, XB, GC)	34
Centre Court 2 (PS2, XB, GC)	34
This is football (PS2, XB, GC)	38
Xenosaga (PS2, XB, GC)	40
Breath of fire (PS2)	42
HSX (PS2, XB, GC)	44
Everblue (PS2, XB, GC)	46
Tenchu 3 (PS2, XB, GC)	48
Dark Cloud 2 (PS2)	50
Baseball (PS2, XB, GC)	52
Pride FC (PS2, XB, GC)	56
Zone of enders (PS2, XB, GC)	58
Hack Infection (PS2, XB, GC)	60

X BOX

Apex (XB)	62
Jedi Outcast (XB)	64

GAME CUBE

Metroid Prime (GC)	66
--------------------	----

GAME BOY ADVANCE

Rayman 3 (GBA)	70
Crazy Taxi (GBA)	72
Contra (GBA)	73


PLAYSTATION ONE

Origins (PS)	78
Bubble Bobble (PS)	80
Street Fighter (PS)	82

posetite nas na internetu
www.bonus.co.yu

INDEX OGLASIVACA

BAK	57
Beograd on line	7
Bandur film	81
Beosoft	2,12,37,69,71,83,94,107,108
Duh Games	99
Garner	57
In Radio	105
Master Import	29
Metro	79
Ministarstvo zdravlja	81
NS Games	47
PC Petak	7
Spring	5
Telefonski servis Pobednik	84
Teleport	43
TV Mobilija	103
Venat net	99

Najveći izbor igara za: - Sony 

PS2

- Segu  Dreamcast

Popusti na malo



i na veliko.

Veliki izbor DVD igara za PS2

Turniri, lige
i ostala takmičenja
u klubu "SPRING"
tel: 011/ 620 - 412
ZMAJ JOVINA 38



Konzole: PS2 i PSone
i dodatna oprema:

- džojstici
- memorijske kartice
- N PAL konvertori
- Volani, pištolji i još mnogo toga...

Game Boy Advance,
ao i igre za njega

Prodaja igara i
igračkog Hardvera

Games





Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22 ili na nam pošaljite mail na adresu bonus@eunet.yu. Možete nam poslati SMS poruku na telefon 063/ 333 123 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS PORUKE OBJAVLJUJEM U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNOM). Sve ove podatke možete naći na sajtu www.bonus.co.yu!!

PITANJE ZA MAJSTOR ACU:

Slušaj Aco molim te da budeš iskren jer od ovoga mi zavisi da li ću kupiti PS2. A to pitanje je glasi:

STA JE BOLJE IMATI PS2 ILI PC?

Molim te odgovori mi iščekujem tvoj odgovor svakog časa.

boRus

Ne znamo zašto si mislio da bi Aca najbolje da ti odgovori na ovo pitanje? Ako te interesuje koliko se kvari konzole u odnosu na PC na takvo pitanje odgovor ti ne može dati niko.

Ako si mislio šta je bolje uzeti da bi se igrao, reći ćemo ti ovako. PC koji je upotrebljiv za današnje igrice košta bar 600 evra. PS2 košta otprilike duplo manje. Jel' smo pomogli?

CRTEŽI NA SAJTU

Dragi časopise Bonus, da ne bih smarao kako ste najbolji da predemo na hvalu, ovaj predlog, pitanja i kritike:
Predložio -

1. Mogli biste da crteže meseca stavite na sajt...tako bi "vlasnici crteža" mogli da vide svoju kreaciju i na sajtu...

2. Mogli biste takođe da stavite rubriku "Lično iskustvo", u kojoj bi i čitaoci mogli da opisuju igrice (zato se i zove Lično iskustvo)...
Pitanja

3. Zašto pored novog re-dizajna ne vratite slike pisca (kao Bezzubi Uroš...)?

4. Da li će i kada izaći Driver 3?

Kritike

5. Zar ne biste mogli da malo smanjite slike (u formatu) u opisima igara, a da dodate maalo više opisa?

6. Gde je nestajao Uroš, jel to bila fora, kako bi zainteresovali kupce?

To je sve od mene! Čao!

P.S. Ukoliko mi ne objavite pismo spaliću sve trafike koje prodaju Bonus! Pa, sa srećom u tirazu ondaj!

David sa Novog Beograda

boRus

1. To je najmanji problem, samo nismo smatrali



SPISAK DOBITNIKA CD-OVA IZNENADENJA IZ NAGRADNE ANKETE

Stojinović Mihajlo, Sombor
Stefanović Mladen, Beograd
Štulić Vesna, Aleksinac
Mihailo Nemanja, Tovariševo
Joksimović Nikola, Arandelovac

da je to neophodno.

2. Evo još jednog poziva čitaocima da nam šaljete opise igara, a mi obećavamo da ćemo objaviti najbolje radove. Ko zna, možda neko od njih postane i stalni saradnik Bonusa.

3. Nisi jedini koji je to tražio. Potrudili smo se da tvoj predlog ostvarimo i to sa novim ilustracijama i starih i novih saradnika.

4. Svi se sećamo iznenađujućeg uspeha igre Driver. Bila je to najprodavanija igra 1999. godine. I mi sa nestrpljenjem očekujemo izlazak sledećeg nastavka, koji će izaći najverovatnije od kraja ove godine na svim konzolama nove generacije. Čim budemo imali više informacija objavice ih.

5. Ovo pitanje je vrlo osetljive prirode. Odnos količine slika i teksta u opisu igara svi vide drugačije. Mi se trudimo da nađemo optimalan odnos u cilju da vam na ograničenom prostoru pružimo što više informacija - i slikovnih i pisanih.

6. Uroš je pravi reklamni materijal...

VEČNA TAMA...

Pozdrav celoj redakciji a poseban pozdrav svim damama u redakciji. Pitanja:

1. Imam Nintendo GameCube i zanima me da li je izašao bežični džojstik i gde se može naći i kolika mu je cena?

2. Takođe imam igru Eternal Darkness i mog drugu zanima da li ima te igre za PC tržište? Ako ima gde se može naći?
Toliko i ostanite najbolji!

Samir

boRus

1. Nintendo nikad nije pravio bežične džojstike - to rade samo nezavisne firme, a dobro je poznato da je razlika u kvalitetu Nintendoovog originalnog proizvoda i bilo koje kopije ogromna. Ako te zanimaju originalne Nintendo periferije možeš ih potražiti kod Nintendoovog zvaničnog zastupnika za našu zemlju firmi Beosoft.

2. Igra Eternal Darknes ne postoji za PC tržište. ■



BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo putem SMS-a

Da li bih mogao da vas pozovem da vas pitam nešto?

BONUS

Ovaj broj telefona je namenjen samo vasim SMS porukama. Nemojte zvati na ovaj broj!

Čao Bonuse, malo ću da vas smorim prošli broj vam je bolje urađen i ako možete proširiti rubriku Film i DVD. Ne brinite i dalje ste najbolji. Pozdravlja vas Ixii!

BONUS

Proširili smo ovu rubriku. Nadamo se da ćeš biti zadovoljan.

Čao najbolji ste ali imate jednu manu. Kada ćete najzad početi sa objavljivanjem resenja za PS2 igre (Silent Hill 2, Devil May Cry, HGS2...)?
Jovan

BONUS

Pa sa obzirom da smo ispućali skoro sve što smo mogli za keca, videćemo...

Programi za DivX filmove i MP3 muziku za PS2 da li mogu da se koriste na konzoli koja nije modifikovana?
Da li ih ima kod vasih oglašivača?

BONUS

Na žalost nećes moći da koristiš program za puštanje Divxa ukoliko nemas modifikovanu konzolu.



SMS MESECA

Zelim nešto... Kada bismo ti i ja... Kada bismo nas dvoje... Ma ne treba niko da zna... Mogli bismo onako skrivajući... Sasvim tiho, igrati PlayStation 2?

:)

BONUS
SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo
putem SMS-a

Pozdrav Bonus i Bonusovcima. U broju 38. najviše mi se svidio Retro za RE1. Zamolio bih vas da napisete Retro i resenje za RE2.

BONUS
Prilistaj
časopis, pa kad stigues do resenja napisi nam poruku.

Pozdrav svim Bonus-manijcima i redakciji od LAZ-B0Ya. Sta se desilo sa Darkom jer vec odavno nismo culi za njega? Jos jedna stvar, molim vas da vratite rubriku "Pomagajte drugovi". Pozdrav iz Sombora.

BONUS
Od ovog broja vracamo rubriku Pomagajte drugovi.

'de si Bonuse. Na pocetku pohvala za DOBAR poster a onda 3 pitanja:
1. Na kom sajtu mogu naci emulator za PS2?
2. Za koje konzole ce izaci Tenuhu 3?
HAN IN WHITE

BONUS
1. Emulator za PS2 NE MOZES naci nigde jer ne postoji. I ako se pojavi bice to negde za godinu dve kada PC hardver bude imao dovoljno snage da emulira PS2.

Cao Bonus! Jedno pitanje - hoce li i ako hoce kada izaci Command&Conquer Generals za PS2?
BONUS
Nece izaci :<

SVE MANJE I MANJE

Prema izveštajima iz japanskih casopisa, sva tri tvorca konzola trenutno razmatraju i zapocinjaju da implementiraju planove za smanjenje velicine svojih konzola, u cilju dodatnog smanjenja troskova. Nije to nista novo, posto su ranije konzole kao sto su NES, Mega Drive, pa cak i PlayStation, dozivljavale "reizdanja" i smanjenja zapremine. Izgleda



da bi Nintendo mogao da bude prvi koji ce trzistu ponuditi smanjeni Gamecube - koji je ionako daleko najmanja od tri "velike" konzole!

SEGINE AKTIVNOSTI

Sega je nedavno priznala da planira da se spoji sa proizvođačem filipera i arkanadnih igara, kompanijom Sammy - ali postoji mogućnost da se ni to ne dogodi. Da, Sega je i dalje u velikim (prevashodno finansijskim) problemima, i moglo bi lako da se dogodi da iz njih "izadje" tako sto ce biti



otkupljena. Americki casopis Wall Street Journal izvestio je da i Microsoft i Electronic Arts istrazuju mogućnosti za otkup Sege. No, Sega je i zvanično reagovala na glasine da bi mogla da bude otkupljena od strane Electronic Artsa ili Microsofta: sve to porice tj. tvrdi da nisu dobili nikakvu zvaničnu ponudu ni od koga po pitanju otkupa kompanije. Trenutni glavni prioritet je uspesno sjedinjavanje sa kompanijom Sammy Corp.

GTA DO KRAJA!

Pravi sledeći nastavak Grand theft Auto serijala se vec pravi, kako otkriva Rockstar. U ovom trenutku pet najljudjih članova studija sede i osmisliju koncepte i ideje za igru, ali izgleda da je sve sto su smislili prilično grandiozno i grandomanski, posto kompanija najavljuje da se GTA 4 nece pojaviti za



masine ove generacije, posto one prosto nisu dovoljno mocne da ostvare viziju dizajnera. Ipak, najavljen je jos jedan GTA naslov za "ovu generaciju"! U pitanju je igra GTA: San Andreas, koja ce biti u fazonu GTA3 i Vice Cityja. U kom fazonu ce biti GTA4, nemamo pojma.

ATI+NINTENDO

ATI je objavio da je zakljucio ugovor o zajednickom razvoju tehnologije sa japanskim



proizvođačem konzola Nintendom. Prema ugovoru, ATI i Nintendo ce zajednicki stvarati tehnologije koje ce biti korisne u novim Nintendovim proizvodima - sto bi znacilo da se vec radi na Nintendovim konzolama sledeće generacije...

IGRACKI OSKARI

Akademija za interaktivnu umetnost je 1. marta u Hard Rock Hotelu & Casinu u Las Vegasu odrzala ceremoniju dodele cuvenih Interactive Achievement nagrada, vec nazivanih "Igracki Oskarima". Kao sto je i ocekivano, Electronic Arts je pokupio najveći deo slaga - pobedio je u celih 13 (od 30) kategorija, a za to je najzaslužniji Battlefield 1942, koji je pobedio u 4 kategorije, uključujući i nagradu za igru godine. Nintendov Animal Crossing je dobio tri nagrade, uključujući i onu za najbolji konzolarni RPG i najveću gameplay inovaciju. Nintendo je takođe u celini dobro prosao, jer se može pod-



Yu Suzuki

icit sa 7 nagrada. Naravno, kruna večeri je bila dodele nagrade za zivotno delo G. Yu Suzukiju iz Sege.

FALLOUT STIZE

Fallout, nacenjeniji PC RPG serijal ce se najzad pojaviti i na konzolama, prema najavama Interplaya i Vivendija. Novim konzolarni Fallout ce se zvati Brotherhood of Steel i ocekuje se krajem godine u verzijama za PS2 i Xbox. Ideja i postavka ce biti isti kao u PC igrama, dok ce izdavanje biti potpuno prilagođeno konzolama i kontrolerima. Zaplet igre je smesten u vreme odmah posle prvog Fallouta, a igrači ce morati da razotkriju podlu zaveru koja za cilj ima mutaciju preostalih članova ljudske rase.



:) BONUS SMS

Šta više likike, poruke i
pitanja, možete nam poslati
pismom SMS-a na broj:
063/ 333 123
NE odgovaramo
putem SMS-a

Čao Bonusovci!!!!
Čampisa vam je
CELL! Vi ste
CELL! Sve je
CELL! Pa da pred-
stavim na stvar. Da
bi mogli igrati od
PS2 do se norezu
na PS3 i da se
igraju na PSX?

BONUS
Na sogu. Kod
poredas shvat-
nos zasto.

Šta ste likovali!
Pa sedite i pism
poruka i igras
PS2 i igras jedno
pitanje:

Da li cete dati
pitanje za igru
P.S. Vice City?
P.S. Redizajn je
celi.

BONUS
Da, li ne jos
pisi.

Kako se putem
SMS-a mogu
povezati sprava
za Boyz Stuffa?

BONUS
Nikada. Ako igras
Infamnet i kred-
itnu karticu i
mekasa u
americi...

Sve poruke solim
vam obavezno
odgovorit, jer to
je moj problem! Sto
pisi, i kako se
ukladu ono "u" u
pitanje za GTA
Vice City?

BONUS
Niste vas odgov-
orite u Bonusu.

BONUS
Da, je bilo
pismo, priznaje-
te.

Kada bi svaki
pravi igrač tre-
balo da zaključi
da ga prosto
treba zameniti sa
kvadratom.

PLAYSTATION 3? GDE?

Sony je kategorički porekao
izvestaje koji su tvrdili da bi
ova kompanija mogla započeti
proizvodnju PlayStation3 već
ove godine. Iako su mnogi
veliki izvestaci objavili ovu
vest, njen kredibilitet nije bio
bas jak - a Sonyjev predstavnik
za štampu ju je juče i zvanično
negirao na konferenciji u
Tokiju, izjavivši da "nisu



određeni ni ime, ni specifikaci-
je, ni cena, ni datum pojavljiva-
nja" nove konzole.
Najvažnije je u stvari što ni
CELL procesor nije završen,
tako da masovne proizvodnje
ne može biti još neko vreme.
Veoma je moguće da su taj-
vanske fabrike koje su po-
krenule celu pricu u stvari
dobile komponente za rediza-
njirani PlayStation 2.

AI NA NOVOM STUPNJU

Codemasters je objavio da su pro-
grameri ove kompanije razradili
veoma zanimljivu foru za njihovu
igru IndyCar Series, koja bi tre-
balo da se pojavi uskoro na
PlayStationu2, Xboxu i PC-u - a ta
fora se zove "genetically devel-
oped" artificial intelligence, ili
genetski razvijena vестаčka
inteligencija. Ne radi se ni o kakvoj
"organskoj" tehnologiji, već o
postupku koji omogućava kom-
pjuterski kontrolisanim likovima (u
ovom slučaju, suparničkim vozaci-
ma) da donose "dinamične odluke
u realnom vremenu". Sustina
onoga što su programeri uradili i
nije neka novost u svetu visoke AI
tehnologije, ali od sada nije pre-
terano primenljiva u igrama:
radi se o tome da su programeri
napravili gomilu AI rutina - tj.
vozaca i pustili ih na stazu.
Naravno, mnogi su samo pravili
gluposti, lupali jedni u druge ili
vozili besciljno. No, neki nisu - i ti
su uzeti za sledeću grupu, doradi-
vani (mutirani), ponovo pustani
na stazu itd. itd. Rezultat je sličan
proizvodu prirodne selekcije tj.
genetske evolucije. Kakav je zaista
kraji rezultat vid ćemo tek kada
se igra pojavi.

POZOVI RESIDENT EVIL

Capcom je u martu otvorio
tzv. SOS telefonsku službu u
Sjedinjenim Američkim
Državama, namenjenu specijal-
no igricima njihovog novog
Resident Evil naslova (RE
ZERO za Gamecube) - koji su
se uplašili igrajući ovu igru! Da,
kada pozovete ovaj broj moći



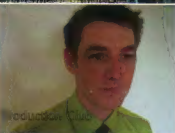
cete da saslušate dvominutnu
poruku psihijatra, što bi tre-
balo da smiri strahove izazvane
ovom igrom. Ben Le Rougetel,
Capcomov predstavnik za
javnost, izjavila je tim
povodom: "Nasa je duznost
da pazimo na musterije, a
Resident Evil Zero je
neverovatno strasna igra.
Zelimo da igrači znaju da je
pomoc blizu ako se previse
uplase. Poruka na koju ce cuti
je jasna: shvatite da je ovo
samo igra." Možda bi i
Capcom trebalo to da shvati...
No, aplaudiramo im na origi-
nalnosti reklamiranja.

IGRE KAO LEK

Prema rezultatima studije koje
su nedavno objavili istraživači
sa Wheeling Jesuit University
moglo bi se zaključiti da video
igre pomazu prilikom bolova -
tako sto odvlače pažnju od
bolnih aktivnosti, što znaci da
bi mogle biti od velike pomoci
ljudima koji iz nekog razloga
trpe hronicne bolove.
Vanredni profesor psihologije
sa ovog univerziteta u
Zapadnoj Virdziniji je pro-
glasio da bi video igre bile
odlican dodatak za terapiju
bola kod dece. Studija ce biti
zvanično prezentovana na
ovogodisnjoj
Severnoamerickoj konferenciji
za psihologiju sporta i fizickih
aktivnosti. ...

AMPLITUDE SOUND-TRACK

Sony Computer Entertainment
je objavio veoma impresivan
spisak muzicara koji ce "snabde-



ti muzikom" igru Amplitude,
duhovni nastavak jednog od
prvih naslova za PlayStation 2,
igre Frequency. U pitanju je tzv.
"ritmicka akcija", igra refleksa i
kreativnosti u kojoj je muzika
ključni faktor. Na soundtracku
za Amplitude ce se naci zaista
razliciti muzicari i muzicki stilovi,
a evo i spiska, pa uživajte:
Herbie Hancock, Papa Roach,
Baldwin Brothers (ne misli se na
glumce), Production Club,
Manchild, Blink 182, David
Bowie, Dieselboy, Freezepop,
Garbage, Logan 7, Mekon,
Quarashi i Weezer.



BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo
putem SMS-a

Čao! Pismo vam prvi put. Imam boot CD za DivX filmove po nazivu PS2Reality. Samo me interesuje da li je to dobar CD. P.S. Redizajn vam je COOL. BONUS. Odlican, jer drugog nema.

Mnogo bi biti odusevljeni kada bi jednom razbili sve dileme tako sto bi objavili duel Xbox vs. PS2! Ima li ikakvih šansi da se H.E. B i GTA Vice City pojave na Xboxu? BONUS. O tom duelu ce se jos pisati. Šanse su iste kao da na vrbi rodi grozdje.

Znate li sta o Gran Turismo 4? Procitao sam na netu da je Sony nabavio licence za Ferrari i Lamborghini? Kazu jos da se GT4 neće moći igrati online? ANAKKI! BONUS. Procitaj posljednju stranu vesti.

Odgovor Stevanu: PS3 ces imati u virtuelnoj stvarnosti pre 2008! Eto tako moj Stevo! Zivati, Chief Niggum

Čao Bonusu citam te od kada si se rodio (bese tvo mršava beba od 66 kg ali polako smo je hranili i vi i mi i sada ima 101kg (stranica) 30 god (broja) 111 (godine truda).

KONZOLARNI PSI

Reservoir Dogs kod nas poznat i kao "Ulični psi" je prvi film cuvenog Quentina Tarantina - a uskoro ce postati i video igra, i to za PlayStation 2 i Xbox, a



u izvedbi kompanije SCI, "Reservoir Dogs ce biti veran filmu i igraci ce imati priliku da preuzmu ulogu svih "mister" likova, uključujući i MR. Blondea. Pored puno pucanja i akcije, igra ce obilovati i sekvencama vožnje" kaže zvanično saopštenje za štampu. Malko liči na GTA 3, ali dobro...

PONOVO REKORD-NA GODINA

Ova godina ce ponovo biti rekordna za industriju digitalne zabave - jos vise ljudi ce ove godine kupiti konzole i video igre nego



prethodnih godina, kaže se u izveštaju koji je naručila organizacija ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association), esnafsko udruženje izdavača video igara. Prodaja igara sirom sveta ce dostići zavidan obrt od 18,5 milijardi dolara, a očekuje se da ce oko 32 miliona konzola biti prodato potrošačima, kako je procenila Londonska agencija za istraživanje po imenu ScreenDigest. Ovakva prognoza dokazuje cinjenicu da igranje ubrzano postaje jednako profitabilno kao i druge zabavne industrije - ponajviše filmska i muzika.

ACCLAIM PRED SUDOM

Acclaim je ponovo meta advokata, a ovaj put su tuzbu protiv rukovodstva podneli sami deonikari kompanije! U sustini, deonikari tvrde da rukovodstvo kompanije nije iskreno u svojim izveštajima; da im nisu dostavili informacije



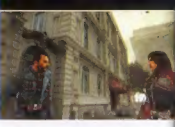
o smanjenoj potražnji ključnih naslova kompanije, kao i da je pracenje prodaje lose i da dodvodi do pogresno izracunatih cifara. Ova tuzba je samo dodatna muka za Acclaim - nedavno ih je na sud odvela druga tuzba koju je podneo biciklista Dave Mirra, zbog problema s igrom BMX XXX.

DRIVER U BIOSKOPIMA

Infogrames je potvrdio ranije glasine i vesti da ce na osnovu velikog konzolarnog hita, igre Driver, biti napravljen film koji ce producirati studio Impact Pictures, odsek nemacke nezavisne filmske i distributerske kuće Constantin Film. Infogrames je takođe objavio da ce produkcija poceti ove godine, kao i da ce režiser biti Paul W.S. Anderson koji se "proslavio" filmom Resident Evil (posto je u pitanju njegova producerska kuća) a na scenariju ce raditi James DeMonaco, Todd Harthan i James Roday, ko god oni bili.

ONIMUSHA 3

Na pres konferenciji u Tokiju koju je Capcom nedavno održao sve je bilo u znaku najavljujućih treffe igre iz Onimusha serijala. Najzanimljivije vesti vezane su za glavne uloge u igri - i to bukvalno, jer je opštepoznato da je glavnu ulogu, samuraja Samanosuke Akechija, u prethodnom nastavku igrao japanski akcioni glumac Takeshi Kaneshiro - koji će opet biti u toj ulozi. No, ono što je bilo glavno iznenađenje je objava da će Onimusha 3 imati paralelan zaplet: pored srednjevekovnog Japana, igra će se događati i u modernom dobu, i to u Francuskoj! Vrhunac sledi: glavni lik u delu radnje smeštenom u današnjicu biće francuski marinar Jacques Bran, kojega će glumiti niko drugi do li čuveni Jean Reno!



SQUARE U PLUSU

Square je ponovo u plusu, i to velikom! Japanski gigant je na pragu potpunog oporavka od fijsaka s filmom Final Fantasy koji je ovu kompaniju ostavio u tolikim dugovima da su i na kraju prošle fiskalne godine prijavili gubitak od preko 100 miliona dolara! Najzaslužnija za taj oporavak je igra Final Fantasy X-2, koja se u Japanu pojavila polovinom marta, i samo tokom prve nedelje bila prodana u preko 1, 5 miliona primeraka! Square sada predviđa profit od oko 100 miliona dolara za kraj ove fiskalne godine. Da li vam onda čudi što se već šuška o igri FFX-3 koja bi trebalo da za glavni lik ima Rikku? Naravno, Square je to demantovao, ali setimo se samo da su isprva - pre više od godinu dana - iz Squarea bile najavljene dve nove igre u FFX svetu.

THE FUTURE

26 **1995 Ford Taurus 2000**
1995 Buick Park Avenue 100

[illegible]

...and stilling stizz -
...stizz in power!!!
...the full stizz, and stizz.

... Volkswagen

... je sklopio
... na Wellmengenom

...kao
...za obuku

... iz
... de una svoj pro-
... i napi-

...dell'autostrada. E' un po' come un
...dell'autostrada. E' un po' come un
...dell'autostrada. E' un po' come un

... distribucije
...
... u riziku

Industrijski inženjering

... developer
... ovih

...da dove
...niti-
...niti-

Moguća
u Gran
A" Neka

RESEARCH

... Digital

75 Can Torino 4

...zapravo simulacije. To znači nije

...da
...može
...po

...U planu
...sistem

... "Zdravstveno kompati-

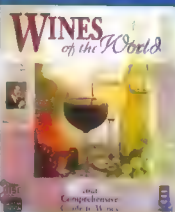
...je ogroman
...što raz-
...Ovaj komentari

[illegible]

...online

**SVE JE TO ZBOG
LOSEG VINA...**

Osnivač Sege AM2 i guru konzalarnog igranja, Yu Suzuki, bio je volio da napravi igru isprobavanja vina... ili su možda novinari koji su o tome izvijestili pomalo previse bukvalisti. Naime, Suzuki je prilikom primanja nagrade za životno djelo



Las Vegasu, u jednom inter-
vjuu izjavio: "Posto svi prica-
ju o tome kako video igre sazre-
vaju, mislim da je vreme da
ko napravi simulaciju tes-
tanja vina. Takvu igru bih ja
voleo da napravim". Zvuci kao

XBOX
ZIVI TU EVROPI


Microsoft je, kao što je odavno i najavljeno, 14. marta lansirao Xbox Live u još osam evropskih zemalja, čime je označen pravi početak Xbox Live službe u Evropi - ali bez podrške Eidosa i Electronic Artsa. Eidos je izjavio da

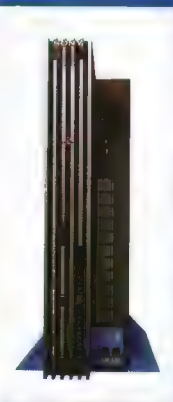


mu "ne lezi" poslovni model koji forsira Microsoft, prema kome ta kompanija kontrolise sve aspekte online sluzbe.

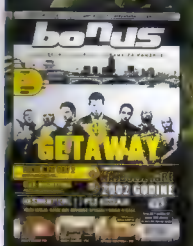
Ovakav pristup je dijametralno suprotan Sonyjevom. Sony ce svoju sluzbu za mrezno igranje lansirati u Evropi tokom ove godine

NOVI PLAYSTATION 2 HARDWARE LAN- SIRAN U JAPANU

Sony Computer Entertainment Japan, je iznenađio sve svojim novim modelom PlayStation 2 konzole koji je namenjen io šire krugu korisnika. Novi model, oznacen kao SCPH-90000, ce biti dostupan u Japanu od 15. maja. Ova model omogućava reprodukciju širieg spektra DVD formata, ukljucujuci DVD-R, DVD-RW, DVD+R i DVD+RW, i apsolutno svih formata koji postoje. Shto je josh vaznije je za obichnog korisnika, nova mashina ce biti opremljena sa vrlo tihim ventilatorom i ugradjenim infra crvenim portom za daljinski upravljač. Oba ova dodatka su neophodna da bi se konzola smatrala kao ozbiljan DVD player. Daljinski upravljačem ce biti moguće i ukljucivanje i iskljucivanje konzole. 



Ali zato i-Link port vishe necce
biti. Uprkos ovih nedostatk
ochiglednog podrske developer
iznenadjujucce, ali i pored
ovih dotadnih mogucnosti,
Sonijevi Inzhinjeri su uspeli da
skinu 400g od ukupne tezhine
maschine. Vishe detalja o
regionalnim kodovima nije
dato.

bo2us

Posetite naš sajt:
www.bonus.co.yu
i učestvujte u
CHAT-u
često pisa **bonus**

- Sadržaj novih kao i starih brojaca
- Vesti
- Mi i Vi na Internetu
- Oglasi
- Forumi
- Chat
- Najave igara
- Trikovi
- Preplate
- Linkovi

I još mnogo toga...

Nove informacije
možete pogledati na
sajtu svakog meseca

NE NERVIRAJ SE !

POSTOJI REŠENJE !



BeaSoft

SERVIS

Preko **10 godina** iskustva u
servisiraju svih vrsta konzola
za igru, kao i svih dodataka za konzole
(adaptera, joypeda, konvertera...),
Pregled **ne naplaćujemo** i na svaki
servis dajemo **garanciju**.

Beograd, Gospodara Vučića 160
Svakog radnog dana od 10 do 16 h
Telefoni : 011/ 30 45 700 , 30 45 701

www.beosoft.co.yu

PLAYSTATION 3: SUPERKOMPJUTER NA ČIPU



... rezultata u prodaji
... novembra i decem-
... prodatih više od 4
... više od 400.000
... adaptera. Sony pono-
... medija sa pričom o
... PlayStation konzole -

... ta će se nova mašina
... Priče koje okružuju PS3
... glavni procesor u mašini
... kompleksni mikroprocesor,
... u jednom čipu Iza
... zantiske kompanije -
... 400 miliona
... projekat. Cell, koji se
... procesora, bi
... tržištu krajem 2004
... 2005

... parče silikona će sadržati
... biće u stanju da izvrši
... matematičkih operacija u
... malo slikovitije opisali
... znao da je ovaj čip pribli-
... negu Pentium 4 na 2.5GHz
... trenutno drži u velikoj

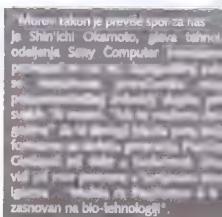
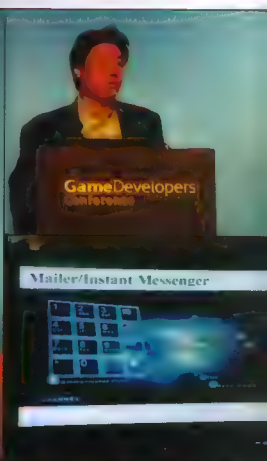
tajnosti, ali uprkos tome informacije se šire da će Cell pored snage da izračuna trilion operacija sa plivajućim zarezom, imati između 4 i 16 procesorskih jezgara (ili ćelija - CELL) po čipu - odakle i potiče sam naziv procesora.

Prema navodima *Microprocessor Reporta*, uticajnog industrijskog žurnala, igračka konzola bi mogla da iskoristi čip sa 16 jezgara na taj način što bi određeni delovi izvršavali matematičke funkcije, a određeni bi bili zaduženi za audio i video funkcije itd.

Cell izračunavanje bi trebalo da podržava distribuirani stil umrežavanja koji izvršava zadatke na sličan način na koji to obavljaju rute mobilne telefonske mreže. Tako bi na primer PlayStation 3 mogao da iskoristi svoje širokopropusne konekcije da "povuče" dodatnu računarsku snagu iz drugih neopterećenih procesora preko Interneta. U slučaju da mu je potrebno još više snage, PlayStation 3 bi mogao da "opipa" kućnu mrežu i potraži podršku od još slobodnih mašina. Jednostavno rečeno, Cell omogućava da se delovi zadatog izračunavanja distribuiraju među svim slobodnim procesorima u cilju iskorišćavanja njihove kombinovane snage.

Naravno da će Cell biti prava blagodat za igranje, ali on nudi dodatne koristi van ove oblasti koje se protežu u sve ostale grane zabave - download igara i dodatnog sadržaja za igre sa Interneta, pristup beskrajinim resursima filmova i muzike, snimanje TV emisija, pa čak i kupovina elektronskim putem. Sa dodatnom snagom dolazi i dodatna fleksibilnost. Ovo takođe omogućava Soniju jedinstvene mogućnosti sa sledećom generacijom PlayStationa i njihovim ostalim proizvodima za zabavu kao što su high-definition televizija i digitalni kamkorderi

Industrijski analitičari su potvrdili da se očekivani datum pojavljivanja Cella poklapa sa sa planovima da se PS3 pojavi u 2005. godini. Međutim, postoje i glasine o planovima da se Cell upotrebi i u PC industriji, konkretno u Sonijevoj Vaio liniji personalnih kompjutera. Postoje i dobre šanse da će se ovaj "čudo procesor" upotrebiti zajedno sa novim formatom zapisa poznatim pod nazivom "Blu-Ray Disk." Reč je o budućem formatu zapisa na DVD koji će imati kapacitet između 25 i 27 GB po jednom sloju u kojem se primenjuje plavi laser. Ukupni kapacitet ovakvog zapisa na dvoslojnom disku prevazišli 50 GB!





VIDEO GAMES MARKET



video igara raste bržim tempom nego da sada kaže izveštaj Screen Digest u ime ELSPA - Leisure Software Publishers asocijacije konzole, Sony i Nintendo GameCube i igra se prodaju 30% bolje nego generacije grafičke tehnologije u istom istenskom periodu

prošle godine za zabavni softver prodano je više nego prošle godine - 1,4 puta veća od prihoda prošle godine. Prodaja igračkog hardvera porasla za 44% na ukupnih 508 miliona u ovom periodu

Glavni direktor ELSPA, kaže, "ovo pokazuje komercijalnu vrednost kreativnosti u industriji. Sve više ljudi kupuju sve više igara, što smo ponosni da vidimo. Ovo je britanske razvojne kuće i njihov uspehu. Konkretno, kao što je Rockstar North koji su razvili uspešnu GTA: Vice City i koji su prodati milion primeraka samo u prvih osam nedelja do Božića."

Direktor za istraživanje u Screen Digest, rekao je: "Trenutni tehnološki video igara je značajno napredniji od prethodnih fazama. Ovo znači da se prodaje po ceni. Ovo znači da će se hitovi pojaviti brže nego ikada."

Velika Britanija je i dalje najveće tržište u Evropi i treće op veličini u svetu, posle SAD i Japana. Ukupna prodaja zabavnog softvera u Velikoj Britaniji je ponovo porasla u 2002. godini da bi dostigla 1,080 miliona funti (1,612 miliona evra) - najvišu vrednost ikada dostignutu. Od 1995 godine više od 215 miliona primeraka zabavnog softvera je prodato u VB. Ovo je dovoljno da svako domaćinstvo u VB poseduje 9 naslova. Širom Evrope prodato je zapanjujućih 900 i više miliona CD-ova sa zabavnim softverom tokom ovih osam godina. Širom sveta ukupni broj primeraka zabavnog softvera prodanih od 1995. godine dostiže 3 milijarde

Prema najnovijim izveštajima, svetsko tržište igara i zabavno edukativnog softvera će porasti na 18,5 milijardi USD ove godine sa 16,9 milijardi USD u 2002. godini. Od 1995 godine, globalno tržište zabavnog softvera se skoro utrostručilo u vrednosti, a sa ovakvim rastom se praktično ne može uporediti ni jedno drugo tržište

Po pitanju prodaje hardvera u 2002. godini, PlayStation 2 je prodat u 6,3 miliona primeraka u zapadnoj Evropi prema procenama Screen Digesta. Na globalnom nivou, Screen Digest procenjuje da je Sony prodao više od 40 miliona PlayStation 2 sistema do kraja 2002 godine, čime je Sony osvojio 74% tržišta trenutnog 128-bitnog tržišta, ispred Nintendo koji ima 14% tržišta i Microsoft koji je osvojio 12% tržišta.

Ako pogledamo u budućnost, Screen Digest predviđa da će 2003. biti još jedna rekordna

godina za prodaju hardvera i softvera. Globalno, neverovatnih 32 miliona novih PlayStation 2, Xbox i GameCube konzola će biti prodato u poređenju sa nešto preko 30 miliona u 2002 godini. Na osnovu ovakve prodaje hardvera očekuje se i 548 miliona prodanih primeraka zabavnog softvera u odnosu na 508 miliona u 2002. godini

ELSPA (The Entertainment and Leisure Software Publishers Association) je udruženje proizvođača i kolektivni identifikator industrije kompjuterskih igara i zabavnog softvera u Velikoj Britaniji.

Screen Digest je međunarodno poznati izdavač audio-vizuelnim medijima. Screen Digest žurnal se izdaje više od 30 godina i čita u više od 40 zemalja.



JAK AND DAXTER II

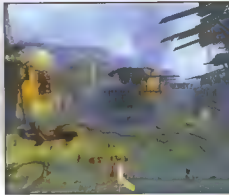
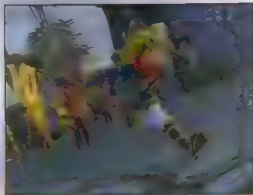
Izdavač:

SCEE Prouzvođač

Team SoHo Žanr:

Platforma Datum izlaska:

kraj novemb



U ovom broju imamo intervjui sa Jason Rubinom iz sastava Naughty Dog kompanije. Jason Rubin je počeo da radi na kreiranju Igame sa svojim partnerom Andy Gavinom još 1986. godine. Naughty Dog je odgovor na super hit Crash Bandicoot i sličan (i liči) game playom i akcijom i zvukom.

U ovom trenutku, na početku rata, nastavlja se kao i pre rata bi trebalo da nastavi avansno i kao i pre rata i napredovati u velikom stilu.

INTERVJU

Bo-Bo Jak li fenomenalno izgleda. Koliko je bilo teško izvući takve performanse iz hardvera PS2?

Jason Rubin: Mi se uvek trudimo da poteraimo hardver do krajnjih granica. To je uvek teško bez obzira koji sistem je u pitanju. Dobra stvar kod Jaka 2 je ta što smo već imali osnovni engine pa se nismo borili da "podignemo" gameplay na noge. Gameplay je ostao od starog engine-a. Od te tačke išli smo na poboljšanja. Mogli smo da napravimo više manjih specijalnih efekata kao što su munje, razna iskrivljenja objekata, odsjaji i svetlućanja koje možete videti na sve strane. U suštini imali smo mnogo više vremena da se posvetimo detaljima nego prošli put kada smo se bavili vitalnim delovima engine-a.

bo4d5 Znači dobar deo engine-a iz prvog dela je ponovo upotrebljen u drugom delu?

Jason Rubin: Da. Sve što je postojalo u prvom delu je i sada tu, neki delovi su ponovo napisani i poboljšani, a tu su i dodatni delovi koji su pridodati postojećim. Postigli smo više svetlosnih efekata nego što je iko do sada uspeo.

GoTuls Zašto mislite da drugi developeri imaju problema da postignu takve rezultate na?

Jason Rubin: Naša velika prednost je ta da mi imamo Sony iza leđa sa ogromnim sredstvima koje možemo utrošiti na programerski talenat. Mi imamo mnogo više programa od velike većine drugih studija; mi imamo bolje programere nego što drugi studiji mogu sebi da priušte. Kao dodatak mi imamo tu prednost da možemo međusobno deliti nove tehnologije između svih Sonyjevih studija. Zvučni alati korišćeni u igri Mark of Kri su sada i naš zvučni

alati. Za rezultate koje je Zipper Interactive ostvario sa progresivne scan grafičkim modom smo dobili izvorni kod programa. Pa i Insomniac koji čak i nije Sonijevo vlasništvo deli sa nama engine kod
N mnogo timova imaju odbojan stav prema korišćenju tuđeg koda, dok mi nasuprot tome koristimo sve moguće resurse da bi igra bila što bolja. To nam daje veliku prednost.

'bo-les' Da li možda sagledavate poslovnu priliku u tome da ustupite licencu na vašu tehnologiju nekim drugim developerima?

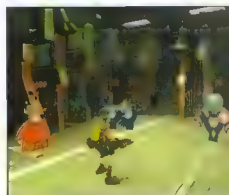
Jason Rubin: Nisam siguran da ćemo ikada licencirati našu tehnologiju nekom developeru. Našim SONYjeve grupacije jer tako nešto zahteva dosta vremena i podrške takvim studijima što bi nas verovatno usponio u izradi naših igara. Ali pošto mi već interno delimo tehnologiju u okviru SONYjevih razvojnih timova verovatno ćemo još više saradnje imati u okviru Sonyja. U budućnosti će biti sve teže praviti igre. Ovo nije vrhunac teškoća već samo korak ka sledećoj generaciji i generaciji posle nje pa mislim da će biti više razmene znanja između kompanija.

Priloga Jak & Dexter je urađen da teče u 60 fps (slika u sekundi), i Jak ti će takođe ići na 60. Da li je to neki vaš specijalan stav prema kreiranju igara?

Jasun Rublj Najvažnija stvar kada imate dobar framerate (brz snalika u sekundi) je da se komande sa kontrolera očitavaju upravo u tom broju. Tako da kada igra ide na 30 fps, vaš lik može da primi 30 različitih komandi u sekundi. Ako imamo ugrađenu koja ide na 60 fps to znači da imate duplo više očitavanja sa kontrolera što bi značilo da je vašim likom moguće duplo preciznije upravljanje. To znači da bolji igrači mogu bolje da pokažu šta znaju. Određene igre funkcionišu sasvim dobro i na malim frameratima ali se mi trudimo da se što više udaljimo od sporog framerate-a. Mogao bih da kažem da mi kao kompanija ne volimo spore framerate-ove pa se uvek trudimo da ga fiksiramo na 60. U određenim trenucima se i u jaku 2 framerate usporava, zahvaljujući najviše otvorenoj prirodi jer jer ako počnete da bežite od neprijatelja oni nastavljaju da vas jure, tako da ako nastavite da bežite za vama će juriti sve više i više neprijatelja do tačke kada se sistem mora usporiti.

Znači vrlo retko su moguća neka usporenja, ali se mi trudimo da framerate održimo na 60 što više možemo. Mislim da je to apsolutno neophodno u ovom žanru igara.

bo-fals Hvala.



Konzole za koje će izaći igra

Playstation 2	
Game Cube	
Game Boy Advance	
X box	
Ps one	

MIDNIGHT CLUB II

Rockstar Games

Proizvođač:

Rockstar San Diego

Žanr:

Trke

Datum izlaska:

Q2 2003



mapi se metodom slučajnog izbora postavlja zastavica koju morate pokupiti o odvesti do druge određene pozicije na mapi. U slučaju sudara, vozilo koje vas je udarilo preuzima mapu. Ne možete da zamisliti koliko je lud tempo igranja u ovom modu

Detonator

U ovom modu svi vozači jure bombu koju moraju odvesti na određeno mesto na mapi. Kada tamo stignete sva ostala vozila automatski eksplodiraju a vi dobijate jedan poen. Ako ste mislili da je tempo u CTF bio prebrz, čekajte da probate ovo.

Sve u svemu Midnight Club II je obećanje (za nas još uvek daleko) online igranja na PlayStationu 2. ■



Konzole za koje će izaći igra

Playstation 2	da
Game Cube	da
Game Boy Advance	da
X box	ne
Ps one	ne

RESIDENT EVIL: DEAD AIM

Izdavač:

Capcom

Proizvođač:

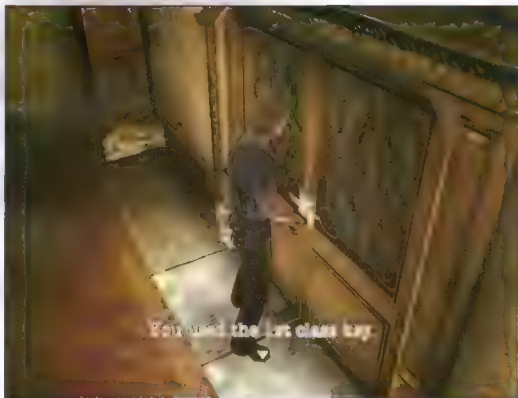
Capcom

Žanr:

Akcija

Datum izlaska:

Q2 2000



Resident Evil: Gun Survivor se na PSX-u pojavio u avgustu 2000 godine i... opao! Isto se ponovilo sa njegova dva nastavka

Uzimajući u obzir lošu zaleđinu senjala, Resident Evil: Dead Aim teško da bi mogao da prođe lošije nego njegovi prethodnici. U stvari stvari su se ovog puta značajno promenile, jer je sistem igranja promenjen pa se akcija neprestano seli iz trećeg lica u prvo i teče vrlo glatko za razliku od ranijih izdanja.

Dead Aim je na mnogo načina bolja igra nego bilo koji Resident Evil pre njega, čak smo slobodni da tvrdimo da bi prethodni delovi imali drastično bolji uspeh da su rađeni po ovom receptu. Dakle, Dead Aim vas stavlja u ulogu Bruce McGiverna, američkog špijuna koji se infiltrirao na brod koji poseduje Umbrella korporacija i na kojem se širi T virus.

Dead Aim se može igrati uz pomoć Dual Shock 2 kontrolera ili uz pomoć GunCon 2 svetlosnog pištolja, mada je sasvim jasno da je drugi način mnogo zabavniji. Kada se igra uz pomoć Dual Shocka, leva palica ili krstić upravljaju kretanjem; držanje L1 uključuje šunjanje a držanje X vam omogućuje strejfovanje dok se šunjate. Sa GunConom 2 stvari stoje drugačije, krstić upravlja pokretima, a je za šunjanje a B ima istu funkciju kao X na Dual Shocku.

Uz pomoć SELECT dugmeta pozivate mapu (ako ste je našli), na kojoj je vrlo jasno

naznačeno kroz koja vrata ne možete proći, koja se tek otključana i kroz koja ste već prošli (Eh kad bi sve mape u igrama bile ovako dobro urađene.) Na START dugme se poziva inventar koji je već standardan.

Da bi trenutno prešli u pogled iz prvog lica pritisnete R1 (na Dual Shocku) ili pritisnete obarač (na GunConu). Sa leve desno se okrećete a pritisak na napred ili nazad vas vraća u pogled iz trećeg lica. Ovaj mehanizam funkcioniše brzo i intuitivno, čak i sa GunConom.

Nije da nema i poneke mane jer headshotovi ne dobijate ništa, tj. preciznost je nebitna u odnosu na snagu oružja. Lakše je na primer ubiti zombija sa jednim hicem iz šotguna upućenim u stomak nego sa 5-6 metaka iz pištolja u glavu. Još jedan nedostatak je taj da ne možete uništiti ništa od okoline osim povremeno neke kutije da bi pokupili poboljšanje, čak ni ogromne prozore ne možete razbiti nikakvim projektilom. Ali koga zanima da razbija prozore kada vam zombi skoči iz čoška, ili kada uđete u sobu u kojoj nađete na obešen leš. Posebno zu zastrašujući delovi igre u kojima gomila zombija krene da vas okružuje, brrr.

Resident Evil: Dead Aim je perfektno osveženje i odlična evolucija light-gun tipa igara ■



Konzole za koje će izaći igra

Playstation 2

Game Cube

Game Boy Advance

X box

Ps one

ONIMUSHA 3

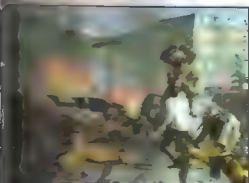
Capcom Proizvođač:

Capcom Žanr:

Akcija

Datum izlaska:

Q1 2004



Samanosuke imati zadatak da smrti solidnu gomilu nakaza u Japanu 1852. godine, u jednom trenutku će on nekako biti prenesen u bitku za Pariz 2004. godine. I tako dolazi do susreta sa Jacques Blanc-om, koji se nalazi u sred obračuna sa demonima. I tako će oni udružiti snage da bi uništili zlog Nobunagu, koji je uzrok svih zala.

U izradi igre će učestvovati i Takashi Yamazaki - hongkonški producent filmova svetskog kalibra i Donnie Yen - čuveni koreograf akcionih scena, koji će režirati akcijske scene zarad što veće autentičnosti. Zaključak je da će Onimusha 3 imati neverovatno kvalitetnu produkciju.

Poslednja velika promena, barem po pitanju tehnologije, je upotreba real-time 3D pozadina. Inafune kaže da je dobio kritike zbog prederovanih pozadina i u drugom nastavku ali da nije hteo da ih menja zbog toga što u real-time modu nije mogao da ostvari tako dobar kvalitet. Ali sada smatra da su osvojili tehnologiju koja će kreirati real-time pozadine koje će po kvalitetu biti približne starim pa će Onimusha 3 napraviti skok u puni 3D. Ovo će se odsliskati i na kontrole, koje će se razlikovati od Resident Evil koncepta više nego ikada do sada. Ako mene pitate, tim bolje!



... izbor igara na dvojici bio
... gre je napravio
... preko 2,5 miliona
... dela u svetu (od toga
... od 2 miliona primer-
... on u prvoj nedelji
... zatak trećeg dela

... dovoljno da zadovolji
... Sana. Njegova
... još popularniji u
... tajno oružje? Pa
... iz Francuske po

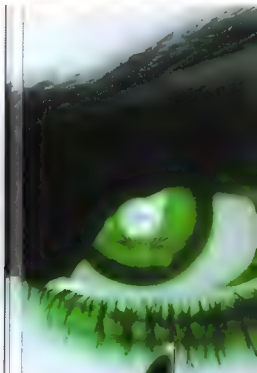
... kovi u prva dva dela
... glumcima pa ni
... Dakle, pored
... ponoviti svoju
... kacija, saznajemo
... nastavku pojav-
... - najpoznatiji po
... "sonalac". Dodatno
... virtuelnog lika koji
... Ponekad je
... shvatite o kakvom

... poraditi g. Reno osim
... .
... radi jedan Francuz
... , veći deo igre se
... Parizu! Iako će

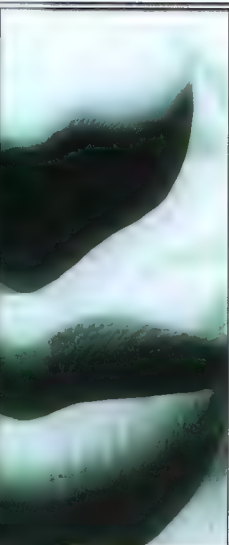


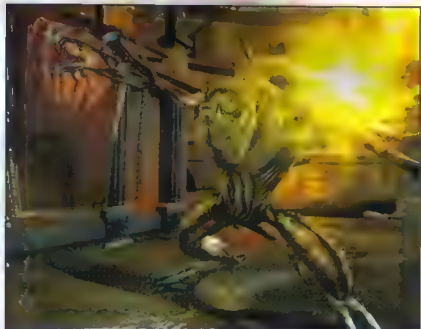
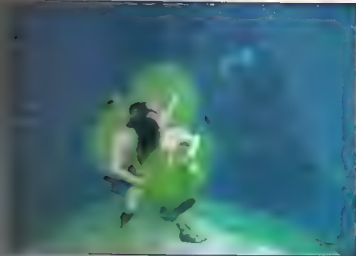
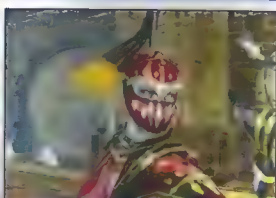
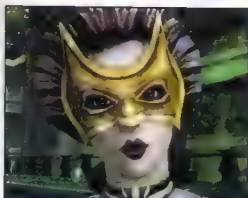
Konzole za koje će izaći igra

Playstation 2	da
Game Cube	ne
Game Boy Advance	ne
X box	ne
Ps one	ne



primal

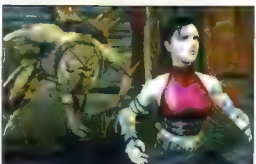


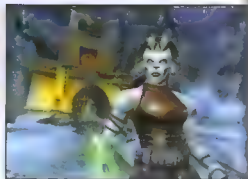
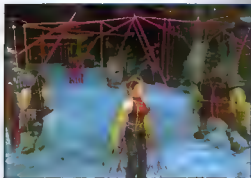


...stupa žestokog hevi
...napada demon napada
...odvodi ga ko zna gde
...devojku u nesvesti
...inače i izgleda kao
...hevi metal pevačem, je
...u bolnicu gde se
...kome zahvaljujući
...Scree. On je moli
...alternativnu realnost
...ponovno uspostavljanje
...negovom, tako i njenom
...zainteresovana da pono
...da odlučuje da prihvati
...se od vas traži da
...Scree u straživanju velikih
...rešavate zagonetke i
...Ova akciona avantura
...visoke produkcije
...preko provokativne
...uvrnutih
...Kako ništa na
...tako i u Primalu
...najveća zamerka se
...jednostavnog siste
...prevelik broj zaključanih
...toga može smatrati
...PlayStation 2 konzole
...pogledajte naslovnu
...do sada? prim.aut.).
...za veliki broj
...avanturističkih
...tematike poput Soul

Reavera.
U Primalu glavne
junake kontrolisate iz trećeg lica. U svakom svakom trenutku prostim pritiskom na Select možete uskočiti iz kože Jen u "kamen" Scree-a i obrnuto. Što je u tome da su jednom od njih neka mesta dostupna koja onom drugom nisu, te je stoga promena lika u određenom trenutku često ključna za prelazak neke lokacije. Takođe, glavni junaci imaju neke svoje specifičnosti - Jen veoma lako uči nove veštine borbe dok Scree-a njegov Stone hide čini veoma teško uništivim. No, težiste pri igranju Primala nije na genocidnom istrebljivanju neprijatelja, već na rešavanju zagonetki, traženju pravog puta i uklanjanju svih prepreka koje vam onemogućavaju prolazak pomenutim putem. Prepreke se uglavnom svode na takozvani "sindrom zaključanih vrata" koja treba otvoriti pronalaženjem ključa ili aktiviranjem različitih mehanizama za otključavanje. Često ćete uz pomoć timskog rada rešavati ovakve probleme. Na primer, Scree može da naslaže kamenove jedan na drugi, pomoću njih se prebaci na drugu stranu kapije i iznutra otvori vrata za Jen, koja se pak često može provući kroz uzane prolaze i onda iznutra omogućiti prolaz svom neobičnom saputniku. Pored svega do sada navedenog,

ovo dvoje imaju i neke posebne moći. Jen tako može tokom igre menjati svoj izgled i poprimiti oblik različitih demoničkih bića (od kojih opet svako ima sebi svojstvene moći), dok Scree može da oživi kamene statue i uzima energiju iz ubijenih protivnika (koju kasnije i on i Jen koriste za obnovu health-a). Sve u svemu, njih dvoje čine veoma neobičan par protagonista koji se savršeno uklapa u uvrnut, neprirodan svet Primala, jednu od glavnih atrakcija igre. Predstoji vam detaljno istraživanje ogromnog, rastrkanog sveta koje ćete izvoditi uglavnom idući peške. Svoj progres možete



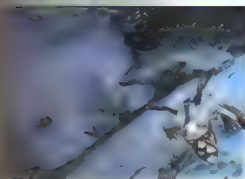
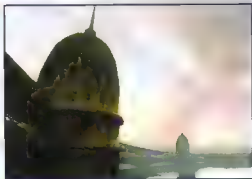


bilo kada sačuvati - bilo gde u toku igre, a postoje i teleport checkpoint-i koji vam omogućuju da se, ukoliko je potrebno, vratite na neko od mesta koja ste već prošli. Uprkos izuzetnoj veličini sveta u Primalu se zaista retko dešava da se izgubite. Detaljna mapa koja se u svakom trenutku može dobiti jednostavnim pritiskom na Start vam pokazuje vaš tačan poljižaj kao i položaj destinacije koju sledeću treba posetiti. Pored toga, kada igrate sa Jen, u svakom trenutku možete od Scree-a dobiti savet šta sledeće treba da uradite. Primal je grubo gledano veoma linearna igra, vraćanje unazad kako biste nešto zaboravljeno pokupili zaista postoji kao opcija, ali je retko kada zaista potrebno. Verovatno ćete uhvatiti sebe kako besciljno lutate po lokacijama na kojima ste već bili trudeći se da provalite "kako dalje", ali vam ja savetujem da umesto toga bolje obratite pažnju na ono što vam mapa i Scree govore - i nikakvih problema neće biti. Ako se samo malo skoncentrišete na zagonetke u igri, shvat ćete kako one u stvarni nisu uopšte toliko teške kako na prvi pogled izgledaju.

Kao što sam već na početku ovog opisa rekao, jedna od slabijih strana Primala je borba. I pored toga što Jen ima dosta raznovrsnih poteza na raspolaganju (kao što je poprman-

je raznih oblika), sve se na kraju ipak manje-više svodi na drdjanje tastera sa napad. Kada protivniku jednom smanjite energiju do minimuma, on će sa vrtoglavicom samo stajati čekajući da mu zadate finalni udarac. Čak ni knock down udarci ne ostavljaju previše dobar utisak. U jednom trenutku možete udarati samo jednog neprijatelja, tako da će oni u slučajevima kada ih je više, malte ne čekati u redu kako biste ih jednog po jednog izlemali. Sve ovo čini da vas borba tokom igranja samo zamara i zadržava. Kontrole u igri su na sasvim solidnom nivou. Jen može da skače, pliva, penje se po liticama i izvodi još mnoštvo drugih vratolomija. Igra vam malco pomaže u



odabiranju puta na taj način što će Jen, ukoliko je na primer dovedete ispred zida koji treba preći, sama to učiniti kada je zidu priličite, dok će se sa druge strane u njega prostozakucati, ako je u pitanju čor-sokak. I pored fascinarnog izgleda okruženja, sve deluje nekako previše sterilno - verovatno zato što je nemoguće uništiti ili pomeriti nešto što nije u cilju napredovanja kroz igru. Ovo ume dosta da vam olakša, ali i da zamori. Borba u Primalu je, dakle, jedna od loših strana, ali na svu sreću ne predstavlja konstantan problem. Isto se može reći i za kamere, jer i pored mogućnosti slobodnog rotiranja na R1 zna da se nađe u prilično nepreglednim



...zaista dobro.
...ne drži na ivici
...zveznosti, uvek čete biti
...da vidite kako izgleda
...ili li. Primal-ova vizual-
...kako, po pitanju
...pitanju tehničkog mod-
...zvezno jasne i sjajno
...pošto su po sklonosti i neki
...efekti PlayStation 2
...prostranstva u igri su
...raznolikosti i jako
...jedino je šteta što se mapa
...na ekranu, već je potrebno

Neobičan soundtrack igre je posebna priča. Teški hevi metal rifovi za vreme borbi su iskombinovani sa horom i orkestarskom muzikom u trenucima kada bezbrižno istražujete uvrnute predele Primala. Ljubitelji bendova poput Nightwisha, Rhapsody-a i Theriona

be biti posebno zadovoljni. Tu je i mnoštvo priča iz drugih animacija koje će gurati priču, a svakako treba pomenuti i sasvim korektnu glasovnu glumu koja dopunjuje atmosferu. Prelaskom igre vam postaje dostupno nekoliko bonus opcija, kao što je, na primer, Behind the scenes video sa dve ljudi koji su pozajmili glas glavnim junacima igre. Takođe se u samom Primalu nalazi nekoliko skrivenih bonus predmeta, koji za one tvrdokorne igrače predstavljaju pravi izazov. Ukupno gledano, ovo ostvarenje sadrži ono što je najbitnije za igre ovog žanra - sjajnu priču i upečatljive likove koji će vas veoma lako uvući u njihov svet. Iako postojbe izvesni propusti u game play-u, audio-vizuella strana je u nedostatku boljeg izražavanja. Mene je lično igra oduševila, a ne surijam da će isto biti i sa svim drugim ljubiteljima dobre akcione avanture.

 	PS2		Izdavač: SCEE	Žanr: Akcija	Medij: CD 1	
	PS2		PS2 <input checked="" type="checkbox"/>	GC <input checked="" type="checkbox"/>	X BOX <input checked="" type="checkbox"/>	GBA <input checked="" type="checkbox"/>
1 Igrač		KONZOLI		9	10	92%
Memorijiska kartica				9	10	92%
Vibracija				9	10	92%
Analogna kontrola				9	10	92%



NOVE IGRE

APRIL ESCAPE





NOVA NA MAJMJUNE SE PONOVO OTVARA!

Ape Escape 2 je nastavak hita sa Soni keca koji se pojavio zajedno sa Dual-Shock kontrolerom još 1999. godine. Ako ste primamodne brojeve Bonusa, sećate se da Ape Escape proglasili za najbolju platformu igru za Soni keca. Stoga su naša očekivanja za Ape Escape 2 bila velika.

I u svim dobrim igrama, Ape Escape ima jednostavan cilj - uхватiti stotine majmjuna! Ok, lov na majmjune po sebi nije neobičajena ideja ali ono što je Ape Escape priznaje i uspehe je gameplay, tj. način igranja i radikalni način upotrebe kontrolera. Novi način je podrazumevao da se analogne palice tako što je jedna funkcionisala kao komanda pravca a druga bila određena za korišćenje predmeta i oružja koja ste imali na raspolaganju da bi uхватili svu tu silu majmjuna. Na ovaj su developeri ugradili ove funkcije koje su nevideno dobre - igrači je mogao koristiti mrežu kojom je trebalo uхватiti majmjune. Dakle, moguć je bio i prost pristup kao i potpuno višanje mrežom (360 stepeni, zavisno od toga kako se igra palicu, napred ili unazad). Igra je bila puna mnogobrojne sprave koje se sve na ovaj način koristile mogućnosti Dual Shock kontrolera u kombinaciji sa šaljivim humorom, animacijom i sjajnim dizajnom nivoa. Ape Escape disk je "iz mesta" osvojio dobar deo vremena lasera u našem Soniju.

Na osnovu pretpostavke film u 2003. godini pred nama se nalazi nastavak igre Ape Escape 2 igraćima donosi novog lika kojim se igra, ali će svi ljubitelji prvog dela biti zadovoljni jer se postoji mnogo naslednih

stvari iz prvog dela, pa čak i video isečki iz prvog dela sa kecal.

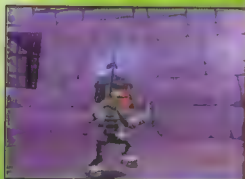
Novi protagonista Hiku greškom odvozi Monkey Helmetu u Monkey Park dok je profesor na odmoru i uskoro počinje kaos na sve strane. Da bi stvari bile još gore, Spector iz prvog dela se vraća da bi napravio još više problema Hikaru koji ima pred sobom zadatak da pohvata ošinute majmjune.

Odličan game design je definitivno najjača strana Ape Escape dvojke, počinjete samo sa palicom i mrežom i imate zadatak da pohvatate određeni broj majmjuna po nivou da bi napredovali u sledeći. Fantastični raspored kontrola iz prvog dela je ostao isti kao u prvom delu igre - kombinovaćete analogne palice i sve ostale dugmiće (kao i L3 i R3) da bi se kretali, skakali i koristili različite predmete.

Bitnu ulogu u igri, pored majmjuna, imaju i sve moguće stvarčiće koje koristite da bi uspešli u svojim misijama. Početke samo sa štapom i mrežom ali ćete u svakoj novoj misiji dobiti novu igračkicu na raspolaganje, počev od radara do radio kontrolisanih automobilića. Korišćenje svake od ovih igračkica posebno vam stvarno pruža osećaj zadovoljstva zbog načina na koji su programeri uklopili svaku u igru. Svaka od sprava ima svoju SMISLENU svrhu, nijedna od njih nije naporna za korišćenje i što je još važnije - sve su ludo zabavne za korišćenje.

Hikaru je Spikeov rođa, koji sam po sebi nije baš neki borac. Na raspolaganju ima standardne poteze - dvostruki skok, zaleganje i fol sa spavanjem. Većinu ostalih poteza on dobija od





velikog broja sprava kojima se koristi, od kojih se većina već pojavljivala u prvom nastavku igre. Njegova osnovna oprema za hvatanje majmuna je kao što smo već rekli - mreža i palica. Način hvatanja majmuna funkcioniše na sledeći način - maznete majmuna palicom po glavi da bi ga nokautirali, a onda hitro promenite oružje u mrežu, pokupite ih i odnesete na bezbedno. Kako napredujete dobijate sve više igračka koji će vam pomoći u hvatanju majmuna i olakšati i iskomplikovati. Igračke koje smo već videli u prvom delu su Monkey Radar, mreža za hvatanje majmuna u vodi, pračka, radio kontrolisani autić, letelica nalik na helikopter i uvek popularan magični udarac.

Naravno tu su i nove igračkice. Bananarang je bumerang u obliku banane kojim možete poslati majmuna u carstvo snova sa distance. On takođe ima i drugu funkciju, da emituje gas sa mirisom banane, koji privlači neke od majmuna. Vodenim top ćete koristiti da ugasite vatru. Elektromagnetom pomerate teške metalne objekte.

U igri ćete naći na dobar broj zagonetki ali je rešavanje većeg broja zagonetki prilično lako jer je rešenje problema najčešće očigledno i sastoji se od toga da treba primeniti odgovarajući predmet iz vašeg arsenala. Takođe, kont-

role ćete vrlo lako savladati. Već smo to pominjali više puta - Ape Escape je bio prva igra koja je obavezno zahtevala upotrebu obe analogne palice na Dual Shock kontroleru a nastavak jednostavno preslikava sistem upravljanja iz prvog dela. Levom palicom se krećete unaokolo. Desnom palicom upravljate trenutno selektovanim predmetom. Ovo možete koristiti da bi recimo uperili palicu u bio kom pravcu. Neke sprave, kao na primer dash hoop ili sky flyer zahtevaju da vrtite palicom ukrug. Na krs, kvadrat, trougao i krug možete odabrati jedan od trenutno 4 aktivna predmeta, pa čak se i aktivni predmeti lako menjaju čak i bez potrebe da pauzirate sa kretanjem. R-ovi i L-ovi se koriste za kontrolu kamere i skakanje.

Uz fantastične kontrole, Ape Escape ima takvu postavku načina igranja kakva nije skoro viđena, bilo da ćete igrati dugo vremena bilo da uzimate samo petominutnu dozu zbog prirode dizajna nivoa, možete vrlo brzo proleći kroz prvih par nivoa, igre uhvativši minimalni broj majmuna koji vam je potreban da bi napredovali do sedećeg nivoa. Međutim svaki nivo je dizajniran upravo sa što više vrednosti za ponovno igranje, i još ćete često morati da se vratite na neke nivoe kada jednom nabavite odgovarajuće stvarčice koje su vam

neophodne da završite posao.

Nastavljam o dalje sa nabiranjem vrhunskih ideja ugrađenih u igru. Dakle, igrači biva automatski nagrađeni po završetku svakog nivoa, tj. posle svakog nivoa se pojavljuju dodatne opcije u vidu Gotcha Boxa gde se svakih 10 coina otvarate novu nagradu u vidu mini igara, manga stripića, filmića, zvukova, slika i informacija o igri. Ovaj sistem funkcioniše savršeno jer nagrađuje one koji idu od početka do kraja skupljajući što više coina je moguće i takođe pomaže da igra bude sve zanimljivija.

U trenutku kada u svakoj drugoj igri možemo videti filmske sekvence kvaliteta holivudske produkcije, mnogo toga pohvalnog može se reći za čistu genialnost koja leži u jednostavnosti Ape Escape dizajna.

Ali kao što i sami znate, sve ove ideje ne bi vredele ništa da su SCE Japan zaboravili na osnovne - na svu sreću Ape Escape 2 ima solidan sistem kontrole kamere, koji će vrlo teško izazvati negativne reakcije na bilo kojem od 20 različitih nivoa koji su kreirani sa takvom strašću i posvećenošću kakvu se retko sreću u Japanu.

A sada pređimo na prave zvezde šou prognoza - majmune! Neverovatno je koliko je zam-



PA, CILJ IGRE JE
POHVAJATI MAJMUNE,
NOLK TRI STOTINE!



Ma, u stvari, igra je više navrata
da sam seo da odigram
i onda shvatio da je prošio
uživancija, kažem vam!

U igri po bojama, po čemu
njihove karakteristike, plus
grupe majmuna koje su u
majmuni koji su odveni
Dogs i koji šetaju Uzije ili
afro frizurom, u stvari
sve posebnih osobina.
Majmuna uz pomoć
uključiti Monkey-Cam
pokazuje njihovu
menom i statbtkom za
plavi majmuni brzo trče
gledačete ih kako se
unaokolo

na tehničkom nivou Primala,
stas i živ stil koji je
nasmeši. Umetnici su
na teksturama u igri da
Yoshi Islandu, dok je
šeno blesavih animacija
uživanje
reći ništa loše. Iskreno
namerno ili slučajno ali

engleska audio sinhronizacija je totalno šašava
a muzika je veliki miks različitih stilova i to
uglavniom blesavih tema.

Ape Escape 2 je prava definicija uspešno reali-
zovane video igre. Prvo - jednostavna je, drugo - zabavna je i najvažnije vrlo je zarazna. Ova igra se može smatrati kao klasični primer odličnog game designa, jer je sve, počev od nivoa do rasporeda kontrola do celokupne strukture igre blizu savršenog. U današnje doba kada su standardi za platforme postavljeni jako visoko, mislimo prevashodno na čitav niz vrhunskih platformi koje su se pojavile u poslednje vreme (Ratchet&Clank, Sly Cooper...), bilo bi vrlo lako prevideti ovu igru. Nemojte to nikako učiniti!

Kao što smo već rekli Ape Escape 2 je odlično dizajniran da bude zabavan i za kratke periode

igranja, ali verujte nam da kada jednom uhvatite kontroler u šake - teško da ćete brzo prestati sa igranjem. Iako igra na prvi pogled ne izgleda tako glomazna i duga kao već pomenuti teški kalibri platformi, mogućnost da odigrate svaki nivo ponovo i pohvatate sve majmune i osvojite još više nagrada je vrlo primamljiva. Fanovi prvog dela će biti vrlo zadovoljni da čuju da kada završite igru dva puta dobijate mogućnost da igrate sa Spikeom iz prvog dela.

U stvari, možda jedina zamerka koju imamo na igru je da u suštini nema mnogo novih ideja u odnosu na prvi deo. Prvi deo je potpuno razbio kalup standardne platforme dok je drugi deo praktično našminkan i do savršenstva doveden prvi deo. Ne mogu da ne kažem da je šteta što je ispuštena šansa da se napravi još jedan korak dalje u idejnom pogledu u igri.

bePlus IDEOMIX		izdavač: Sony		Žanr: Platforma		Medij: DVD 1	
KONZOLE	1 igrač	• PS2	<input type="checkbox"/>	OCENE	9	9	92%
		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>				
		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>				
		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>				
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>				
KONZOLE	Memorijska kartica	• PS2	<input type="checkbox"/>	OCENE	9	9	92%
		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>				
		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>				
		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>				
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>				
KONZOLE	Vibracija	• PS2	<input type="checkbox"/>	OCENE	9	9	92%
		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>				
		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>				
		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>				
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>				
KONZOLE	Analogna kontrola	• PS2	<input type="checkbox"/>	OCENE	9	9	92%
		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>				
		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>				
		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>				
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>				



BLACK & BRUISED



Prv put na dvojici developeri su udarili po gasu i napravili cell-shading arkadni boks. Žanr simulacija boksa je pun hibridnih naslova koji mešaju arkadu i simulaciju uz nekoliko stvarno realističnih simulacija. Ali niko do sada nije napravio rimejk Super Punch-Out šašavog stila koji je imao toliko fanova na Super Nintendo.

Kandadsku developeri Digital Fiction su učinili upravo to. Ovaj tim je sigurno želeo da napravi još nešto po istom kalupu, ljudi to zovu recept stare škole game designa. I u tom smislu Black and Bruised je zabavna party igra koja će se dopasti široj publici. Fanovi simulacija boksa ovde neće naći svoje vrednosti.

Dakle, akcija je brza, raznovrsni udarci animacije su svi vrlo dobro urađeni i osnove arkadnog enginea zaista dostižu vrhunski kvalitet koji je nekada davno postigao Punch-Out.

Osnovni potezi se izvode na način koji smo već videli. Raspored kontrola je vrlo sličan - osnovni udarci se izvode uz pomoć face dugmića (krs, kvadrata, kruga i trougla), dok se R1 koristi kao modifikator za aperkat sa L1 dižete gata. Ono što nam se posebno sviđalo je novi kombo sistem koji je vrlo dobro podešen. Umesto prostog nalaženja lupetanja po dva dugmeta potrebno je izvesti tačan niz različitih dugmića. Na primer, dupli desni kroše, levi direkt i desni aperkat kombo se izvodi nizom pritisaka na face dugmiće i modifikatore. Ove kombinacije zahtevaju malo vežbe i memorisanje, ali su intuitivne i slične mnogim drugim borilačkim igrama. Zahvalni smo developerima što su napravili tako dobar combo practice mod u kojem možete sve ove kombinacije vrlo dobro uvežbati.

Ovo je jedna od najbolje ispeglanih igara po

pitanju grafike koju smo videli ove godine. Likovi su svi jasni, čisti i toliko su bliski likovima iz crtača da ćete se oduševiti kada igru vidite uživo. Suptilne senke i oštre ivice stvaraju izuzetan pseudo 2D izgled

Animacije su takopušteno odrađene, sa preforisanim udarcima i savijanjem vratova bez prestanka tokom celog meča. Engine je takođe vrlo robustan jer frejmejrt nikada ne pada ispod 60 frejmova u sekundi. Male reakcije postoje između verzija za dvojkul i kjb, naravno u korist Kockice. Vredi pomenuti detalje kao što su tetovaže i efekti klepanja na licu koji su uočljivi i vrlo jasni.

Za one koji vole pojednostavljene borbe, dobili su pravu poslasticu u vidu ovog cel-shading slatkiša.

U igri postoje tone duhovitih izjava od svakog lika pojedinačno i čućete po nešto novo u svakom modu igranja. Kada bi samo kvantitet rešavao stvar sve bi bilo kako treba, ali...

Da, glasovna gluma je odlična, ali zvučni efekti prilično zaostaju jer zvuče kao da su snimali

lupanje mesa u kuhinji. E iz tog razloga akcija na ekranu biva pomalo unazađena. A muziku bolje da ne pominjemo jer se sastoji od sintesajera koji se ponavlja svakih 5 sekundi (bukvalno).

Audio mane su приметne, ali nikako ne mogu da pokvare igru jer je sve ostalo vrhunskog kvaliteta.

E kada bi konačna ocena zavisila samo od prezentacije i vizuelnog utiska ova igra bi dostigla opasnu konačnu cifru. Pravo je uživanje videti ovu igru u akciji. Dok borci razmenjuju udarce i kamera se glatko rotira oko akcije bićete prilično oduševljeni izgledom cel-shaded boraca i detaljima na njima. Ali kada prestanete da se divite grafici i posvetite se gameplayu oduševljenje će vam nesumnjivo malo splasnuti.

Jedno je sigurno, nećete odoleti da makar ne probate ovu igru upravo iz razloga njene fantastične prezentacije. Da ne bih došao u iskušenje da pravim neka poređenja sa stvarnim životom i "žemskinjama" ovde završavam opis ove igre. ■

be'us ICHROMER		Izdavač: Digital Fiction	Žanr: Boks	Medij: CD 1								
	<ul style="list-style-type: none"> • 1-2 Igrača • Memorijška kartica • Vibracija • Analogná kontrola 	KONZOLE <ul style="list-style-type: none"> • PS2 • GC • X BOX • GBA • PSONE 	OCENE <table border="1"> <tr> <td>PS2</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>GC</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>X BOX</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>GBA</td> <td>7</td> </tr> </table>	PS2	10	GC	6	X BOX	7	GBA	7	75%
	PS2	10										
	GC	6										
	X BOX	7										
	GBA	7										

MASTER

IMPORT

Raspitajte se za
originalne igre po ceni od
1490,00 - 3290,00



NAJNOVIJE IGRE NA DVD-U

**NAJPOVOLJNIJE I NAJSIGURNIJE
MESTO ZA KUPOVINU, SERVIS ILI
NADOGRADNJU KONZOLA**



Čveni uvoznik Sony-a specijalizovan za Playstation 2!!!
Nemojte iskoristiti svoja prava i zaštitite se!
RA PONUDA!!!

PlayStation 2 255 €

PlayStation 2 255 €

originalne igre:

Gran Turismo 1399 din

Gran Turismo X 2999 din

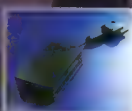
cena u dinarskoj protivvred-
nosti sa poreskom izjavom

originalni materijal za klubove i prodavnice

POSEBNE PONUDE ZA KLUBOVE

Kupite legalno konzole i originalne igre,
štedite i omogućite sebi dalji rad.

Samo originalna oprema



**RAH CIP
(EKSTNO) učitava sve
DVD kopije**

7 (za klubove) preko računa
originalnih čipova u V5, V6, V7 konzole
ISO
originalne konzole po najpovoljnijoj ceni +
prvih deset kupaca ORIGINALNE IGRICE GRAN
TURISMO (PS2 CD-R)

Za fizička lica
EXPRES KREDITI
(12 rata)



u saradnji sa Societe Generale

**Veleprodaja i maloprodaja
konzola, čipova i opreme**

Naslovi na CD-u i DVD-u
Posebne pogodnosti za klubove
Sva dodatna oprema za konzole
Servis i održavanje hemijskim agensima za PS2

**Radno vreme:
10 - 18h**

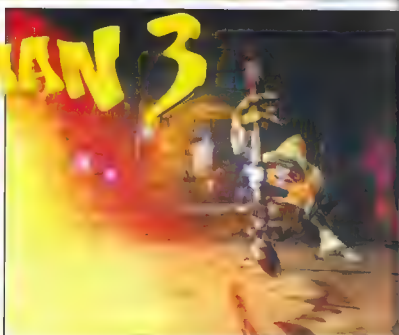
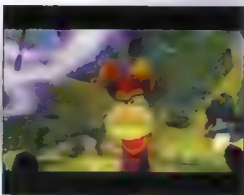
Kupovinu preko računa uz blagavu raspitajte se na tel 063 25 40 25

Adresa: Mihajla Pupina 85, (bivši Lenjinov Bulvar, kod Hajdaka), 11070 Beograd
E-mail: masterimport.co.yu • contact@masterimport.co.yu, 011/142-159, 064/130-10-30



RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Ubi Soft je napravio zaokret ka akciji i komediji i... uspeo!



Platforme su definitivno evoluirale kao žanr. Ranije je dovoljno bilo otrčati sa jednog kraja nivoa na drugi, usput pokupiti predmete i nalupati ono neprijatelja koje susretete. Osnovni cilj svake platforme je bio da zašareni ekran, izazove simpatije za glavnog junaka i da vi kao glavni JUNAK spasete šarmantnu glavnu JUNAKINJU koju je neki nepodobni i nesimpatični zlikovac oteo.

Eee... Sada stvari stoje drugačije! Vidite li vi kakve su današnje platforme? Pa više se rada i truda uložiti u jednu high end platformu nego u snimanje 3 filma A produkcije! Dakle da bi u današnje vreme platforma bila konkurentna na tržištu mora čuda da pravi... ili makar da donese neku lepu novu ideju. Mada se ovo drugo mnogo ređe dešava :(

Onda šta ostaje da učini jedna platforma da bi okupirala pažnju igrača? Pa u ovom slučaju da zameni broju u naslovu popularnog serijala i tu je posao završen. E pa da li je?

Činjenica stoji da je Rayman 3 sada pod velikim uticajem crtanog filma koji je nastao u međuvremenu. Novi likovi, njihovi glasovi, i

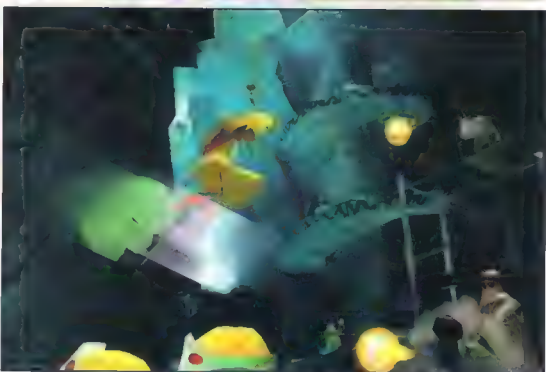
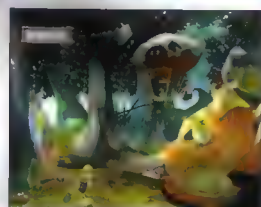
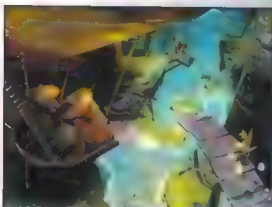
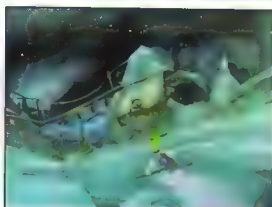
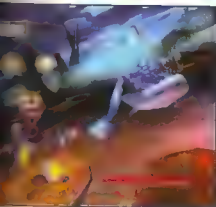
celokupno njihovo (ošinuto) ponašanje dolazi iz crtača koji se prikazuje u Kanadi, Francuskoj.

Za one među vama koji još uvek ne znaju šta je Hoodlum, dobro otvorite oči! Čitajte. Rayman živi u mirnom svetu nastanjenom sa ljupkim stvorenjima koji se zovu Lumovi. Naša priča počinje kada jednog od zlih Lumova, ili tačnije Mračnog Lum Šefa, slučajno proguta vaš dobar drugar Globox. Nesretni momak je pokušavao da spase Raymana od sigurne smrti pa je sada primoran da živi sa zlim Lum Šefom unutar svog stomaka. Da bi stvari bile gore, zli Lumovi žude za sokom od šljive (ili šljivovicom ako hoćete), pa je jadni Globox primoran da se naliva istim da bi zadovoljio besnog parazita. Rezultujući efekti se itekako vide u obliku njegovih grimasa, podrigivanja i naduvavanja. Kao njegov dobar prijatelj Rayman uzima na sebe da pronađe doktora koji bi izleo velikog plavog smotanka i prekine njegovo neprestano mrmljanje koje ga prati. Pretpostavljate da su sve zle sile krenule da spreče Raymana. Oni takođe žele da izbave Mračnog iz Globoxovog trbuha, ali naravno iz maksimalno zlobožnog razloga - da prekriju svet tamom. Vaš konačni cilj je da spasite Globoxa i stanete u kraj mračnim planovima Mračnog

Luma. Mislite da ste spremni za to? Ah da! Hoodlum! Čitave horde Mračnih Lumova u raznim oblicima odevenih u "nandžarasto" se vrlo raduju susretu sa vama. Dakle imamo Hoodlume-pucače, Hoodlume-bombaše pa čak i Hoodlume-šunjače. Svaki od njih ima svoj specifični način napada koji će prosečno veštom igraču obezbediti dovoljno izazova kroz svih 5 nivoa.

Vizuelni stil Raymana 2 je pre tri godine oduševio igrače. Od tada se on smatra kao jedan od najlepših platformskih igara sa topim bojama, sjajnim teksturama i solidnim animacijama. A pošto mi igrači tražimo sve više, grafički talenti iz Ubi Softa su se potrudili i uspeali da nam isporuče traženi kvalitet još jednom.

Igra počinje u prepoznatljivoj paleti živahnih boja ali brzo počinje da prelazi u tamnije nijanse smeđe, zelene, sive i plave. Modeli likova su detaljni, kao i okolina. Teksture su ponovo jednako od najjačih strana izgleda Raymana jer su kvalitetni artworkovi nalepljeni svuda unaokolo. Jedini kompromis koji su UbiSoftovci napravili su poveremali pred frejmrejtla ali ništa što bi van posebnost zasmetalo. Čestićni efekti pršte na sv



svetljenje samo doprinosi da ne izgubite oči od ekrana.

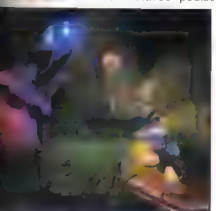
Je ponekad mnogo zabavnije igrati nego samo što je uživanje gledati je. Ako da i nema mana koje vredi istaknuti je vizuelni aspekt igre u pitanju. Pitali smo kako će se Ubi Soft tim pripremiti za novu generaciju i možemo reći da naša očekivanja ispunjena u potpunosti.

Raymanu drži nivo sa grafikom. Cijela igra je puna adekvatno živahnim zvučnim efektima i simpatičnim melodijama koje se adaptiraju na razinu zvučanja na ekranu. Zahvaljujući tim elementima igra je znatno poboljšana. Ali najbolji dio igre je savršena, dinamična i glasovita gluma. Zaboravite na smešno i neobično Hoodlum Havoc podiže

kvalitet glasovne glume na jedan novi nivo. Glumac John Leguizamo je umesto starog, previše običnog vokala, uneo novi totalno šašavi niz dijaloga koja je itekako bio potreban Raymanu. Igrači kojima je Globbox bio previše slika i iritirajući u prethodnim nastavcima biće beskrajno oduševljeni kada čuju da se isti pretvorio u šetajuću komediju. Bravo, sjajan potez iz Ubi Softa!

Kako se popularni serijal razvija tokom godina, neminovno je da tu i tamo izgubi neke poklonike, kao i da stekne mnogo nove. Rayman je definitivno stekao ime kod igrača i poveli su igračku bazu. Mada je ovog puta ciljna grupa ipak nešto mlađa nego ranije. Čekanje na ovaj nastavak se poprilično odužilo pa će neki igrači

možda biti i razočarani činjenicom da trojka nije toliko savršena kao što je dvojka to bila. Nivoi su sada nešto manji i sadrže manje zagonetaka, a i same zagonetke su nešto lakše nego ranije. Ali sve to na stranu, ipak su još uvek sveže, kreativne i naravno zabavne, čak možda i za ponovljeno igranje. Svejedno da li ste zaljubljenik u Raymana ili uopšte volite platforme sa simpatičnim humorom, sjajnom-bajnom grafikom, glatkom animacijom i ludim likovima, Hoodlum Havoc će vas interesovati. Njegove najveće mane su nešto manji nivoi nego ranije i pojednostavljene zagonetke, ali pažnja posvećena detaljima i celokupan kvalitet ove igre čine je nezabavnom nabavkom za svakog ljubitelja platformi.



IGROMAG		Izdavač: Ubi soft		Žanr: Platforma		Medij: 2 DVD	
	• 1-2 igrača	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	9	89%
	• Memorijalna kartica		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>			
	• Vibracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>			
	• Analogna kontrola		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>			
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			

THE SIMS

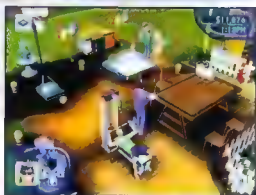


O d nastanka prvih video igara pa do dan danas je objavljeno toliko različitih naslova da je gotovo nemoguće smisliti nešto originalno, a da pritom nije totalna glupost. Ovo je programerima Maxisa pre nešto više od tri godine pošao za rukom i stvoren je The Sims, igra koja je najpribližnije rečeno simulacija svakodnevnog života. Simsi za veoma kratko vreme u potpunosti osvajaju publiku, pojavljuju se više nastavaka (Livin' Large, Houde Party...) i sada konačno stiže i PlayStation 2 verzija. Na svu sreću, ovo nije samo jeftina PC konverzija, izbačena samo kako bi se i od PS2 igrača izmamlila koja kinta, već je u pitanju potpuno

redizajnirana igra, daleko bolja od svog starijeg brata, to jest PC varijante.

Novina ima zaista mnogo i uočljive su od prvog trenutka kada se sa igrom susretnete. Ono što je najviše nedostajalo PC verziji sada je ispravljeno - po prvi put u Simsimas imamo mod utemeljen na misijama sa mnoštvom ciljeva, to jest misijama koje se uslovno rečeno mogu predi. Zamornost prouzrokovana nepostojanjem jasno definisanog cilja u PC varijanti sada se više ne javlja upravo zahvaljujući pomenutom modu koji se inače zove Get a life. Ciljevi su vam u početku zaista banalni - potrebno je izmamiti od mame pare za džeparac, popraviti televizor, skuvati

ručak i tome slično, a napredovanjem u igri oni postaju složeniji (kupovina i preuređivanje kuće, pronalaženje posla itd.). No, čak je i za najjednostavnije zadatke potrebno malo mučnog glavom jer vam se u suprotnom može desiti da vas mama izgrdi što joj uopšte tražite pare (ovo se dešava u slučaju da je pitate kada je loše raspoložena), da vas udari struja (ako ste televizor uzeli da popravljate bez prethodnog učenja elektroneike), a čak možete i zapaliti kuću (pogadate - ako rešite da kuvate ručak bez ikakvog iskustva ili uputstva). Sve u svemu, potrebno je bar deset sati igranja ovog moda kako biste ga završili jer ćete u njemu proći kroz čak četiri različite kuće i zaista mnogo zadataka. Get a life je takođe i odličan način da se svi oni koji se ranije nisu susretali sa Sims igrama upoznaju sa interfejsom i uopšte načinom igranja. U tu svrhu su ubačeni oblačići u kojima će vam biti objašnjeno šta kako treba da radite. Utapanje u The Sims svet zaista nije teško, a kada se jednom u njega zadubite postaje teško osloboditi se. Kada mislite da ste se dovoljno izveštili možete se upustiti u osnovni Sims mod u kome kreirate sebi kuću, kao i članove domaćinstva kojima ćete kasnije upravljati. Simovi se sada mogu kreirati još maštovitije jer je ubačeno još dosta: novih frizura, odele i drugih karakteristika koje možete odabrati. Zahvaljujući tome možete kreirati sasvim običnog "uzornog građanina" recimo neo-pank-rokera sa roze kaubojskim džmicama (hmmmm... ko voli, nek se... ehmm... da). Kada jednom završite sa pravljenjem vašeg Sima (ili Simova, mada vam je bolje da počnete samo sa jednim - lakše je), možete se upustiti u obavljanje njihovih svakodnevnih potreba, kao onih "ne-tako-svakodnevnih". Pod ovim se podrazumeva da ga morate hraniti, zabavljati, voditi ga čak u WC, zavisno od njegovih trenutnih potreba koje su vam date kroz nekoliko



Posebno je interesantan socijalan aspekt igre. Ovdje se ne gleda u stvaranju novih prijatelja, već u stvaranju partnera/partnerke, redovnom radu na posao i tome slično. Vi na sve to možete gledati kroz konverzaciju sa NPC-ovima, ali to nije samo komična jer Simovi govore svojim suvremenim brbljivim jezikom koji je vrlo simpatičan. Ukoliko, recimo, želite dovesti devojku koju ste doveli u kuću, možete joj prvo pričati šale, zatim joj dati poklon, a zatim plesati uz laganu muziku kako bi vam ona kraju postala vaša. Ona se tada može krenuti s vama i obavljati svakodnevne kućne poslove dok ste vi na radnom mestu, a možete i pokušati kako biste mesečno zaradili više novca. Mogućnosti ima neverovatno mnogo i lako vas zavisiti da li će vaš Sim postati bogat, ali i da će zauvek ostati test subject u nekim eksperimentima za genetska istraživanja. Postoji još mnogo modova, od kojih treba pomenuti Date

mode (na kome je potrebno da osvoite nju/njega) i svakako fenomenalni multipler koji garantuje dobru zabavu, nažalost, samo za dva igrača (multi tap nije podržan, a Internet opcija u PS2 verziji ne postoji).

Što se grafike tiče, igra je takođe pretrpela značajne izmene - na bolje. Po prvi put je The Sims u trodimenzionalnom svetu, spratovi su zamenjeni teksturama i sveukupan vizuelni ugođaj je sjajan. Tome mnogo doprinosi i veoma funkcionalna kamera koju potpuno slobodno možete rotirati i u svakom trenutku zumi-

rati. Zahvaljujući tome, preglednost je na zaista visokom nivou. Zvuk je ostao nepromenjen, čavrljanje Simova i lagana vesela džez podloga stvaraju zaista sjajan, opuštenu atmosferu. Kontrole ništa ne zaostaju za ostalim elementima igre. Opis u tri reči bi glasio: funkcionalno, precizno i jednostavno - idealna kombinacija.

Ne mogu a da ne priznam da je igra na mene ostavila izuzetno pozitivan utisak. Ovakvo originalnih igara ima zaista malo i pravo je zadovoljstvo odmoriti mozak od ustaljenih šablona pravljenja video igara. Iskreno vam preporučujem The Sims!

boNUS		JOROMER		Izdavač: Electronic Arts		Zanr: Strategija		Medij: 2 DVD	
	• 1-2 igrača	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	GRAFIKA	8	UKUPNO	90%
	• Memorijska kartica		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		GLAS	9		
	• Vibracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		OSTALO	8		
	• Analogna kontrola		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		PROJEKTOVANJE	10		
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>					

ISS PRO EVOLUTION 3



Ne prođe ni mesec dana odkako se pojavio Final evolution, a pred nama je i druga "fudbalska izmišljotina" iz Konamija - ISS 3. Ono što se prošle godine moglo samo pretpostaviti (eto, bejah u pravu), razvoj serijala ISS i WE na dve potpuno različite strane se obistinilo... Winning je daleko "igriviji" od ISS serijala, nekako je više dostupan onima sa džojpedom u rukama. Ponekad mi se čini da su Japanci namerno odvojili ova dva serijala da bi oni kojima fudbalska simulacija nije toliko bitna, koliko podatak da se igraju, imali "svoj" fudbal. I stvarno, ISS 3 je neka prenobudžena verzija arkadnog fudbala sa elementima iz ranijih delova, ali nemogu se otrgnuti utisku da je apsolutni uzor za stvaranje ove igre nijedna druga igra do FIFA 1999! Zašto tako mislim biće vam jasno već posle samo par minuta igranja - Sve je tu - Centaršutevi, i slobodnjaci sa "kifla" sistemom (o tome malo kasnije), odbrana koja se igra "samo jednom", driblinzi, šutevi iz koraka... Sve je to poboljšano (i to ne malo poboljšano) verzija fudbalske simulacije FIFA 1999. I sad' da su pametni, pa da mene i još par igrača uzmu na svoju stranu, EA - ovci bi zgmuli gomilu novca tužeći Japance zbog eksploataisanja njihovih ideja ISS 3 počinje introom, koji neodoljivo podseća na - Tubthumping, I onu "našu čuvenu" We'll be singin, When we are winning... I get knocked down, but i get up again, You are never going to keep me down... He drinks a whisky drink, He drinks a vodka drink, He drinks a leger drink, he drinks a cider drink... Prava je šteta što Bonus ne može da vam prenese melodije, ali svi koji su zaboravili kao dobro zvuči ova bezvezna, zarazna melodija, mogu je se podsetiti uz FIFA 99. Daklem, mjuza skoro k'o u FIFI, malčice dosadnija, i da budem iskren - Ljigavija. Totalno isprani Brit-pop koji se ne uklapa u

intro skoro nikako (ali zato je We will rock you K E V A III), praćen simpatičnim sekvencama iz igre, i momentima radovanja, tuge i nervoze trenera - Simpa! Šta drugo reći?

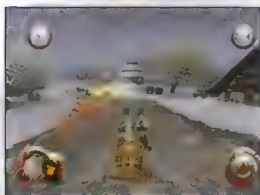
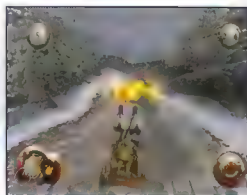
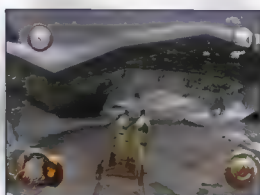
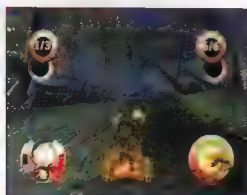
Tu je, naravno, Friendly mod... Tu je i Custom mod... Tu je i Inter cup mod u kome ćete se okušati protiv 58 belosvetskih reprezentativnih sastava... Tu je i Euro cup, i Copa America... Tu je i mission mode... Tu je iliii... Ček, ček, ček! Mission mode?! Pa to ranije nije bilo?! Eeeeee, jeste! I samo je nastavljena tradicija lošeg mission moda u ISS - u... Kako bre da igram scenario-play, kad ne znam ni koja sam ja ekipa, niti protiv koga igram, niti za šta se borim??? Ništa ne znam! I samo igraj i pobedi... Pa to je stvarno loše - Eto još jednog minusa za ISS 3! Tu je i Katalog ??? ŠTA ?!! Pa katalog To je polu-glupava opcija koja vam omogućava da sve one poene (videćete o čemu govorim posle dobijenog meča) koje ste osvojili učesćima u raznim takmičenjima, potrošite "kupujući" raazazne gluposti. Od čarapa, preko dresova, do delova tribina i

stadiona, uključujući i skrivene ekipe i igrače!!! Aha! To li je poenta? Da igrate igru dovoljno dugo, i dovoljno dobro da biste "otvorili" skrivene likove. Cool, eto plusa za ISS 3, ali ga traljavo izvodjenje pretvara u lagani plus-minus...

Ostalo bi se moglo prepričati ukratko - Gameplay odličan. Brzina igrača i lopte - odlična. Fizika kretanja i inercije - Vrlo dobra. Šutevi - Izvanredni. Golmani - Luuuuudi. Startovi i ponašanje igrača kada nisu "u igri" - Dobri. Driblinzi - odlični. Majstorije - moguće... Valjalo bi izdvojiti i Match up koji vam zumira igrača u naletu (jako često ako je igrač raspoložen) i odbrambenjaka ispred njega - Ništa lakše, samo pritisnete L1 i prošetate se pokraj stubova odbrane. Ocene igrača na 4 strane će vam pomoći u izboru ekipe i otkloniti sve nedoumice ako ste ih imali vezane za sastav koji ćete izvesti na teren... Mada Duwko (kolega iz sveta fudbalskih simulacija) procenjuje da je fudbal "prerealan" ja ću vam reći da je doooooobar, i da ga vredi igrati. ■

boPlus		IGROMER	Izdavač: Konami	Zanr: Fudbal	Medij: CD 1
	<ul style="list-style-type: none"> • 1-4 igrača • Memorijiska kartica • Vibracija • Analogna kontrola 	KONZOLE <ul style="list-style-type: none"> • PS2 • GC • X BOX • GBA • PSONE 	OCENE <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 9 <input checked="" type="checkbox"/> 9 <input checked="" type="checkbox"/> 9 <input checked="" type="checkbox"/> 8 	89%	

BEN HUR



Mzda ste suviše mladi da se secate poslednje scene istoimenog filma u kome se Juda Ben Hur sukobljava sa negdašnjim prijateljem Mesalom, u negdarnoj sekvenci trke kočijama u Maksimu... Ako je to slučaj, smatram da je vreme da nabavite istoimeni podsetke se kako je to tačno išlo

zda nećete doživeti ono što je Ben Hur, ali će ugodij sigurno biti vlaški uslim, kome se ne bi svidelo da fura ljubih konja, koji tegle za sobom boru, a na njoj VI, sve sa smrtonosnim oružjem u ruci, sa namerom da život (ili životnu energiju) protivniku, surov način i da trijumfalno predjete šta? Dopadljivo zvuci, zar ne?

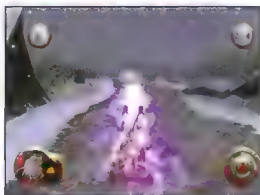
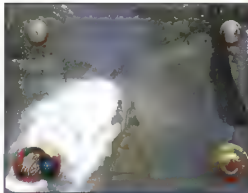
neće tu pregršt stvari da se odradi i vidi se pažari, kočija da se pribavi, oružje, konj, Bogova da se prizove, neprijatelja da se demolira, staza da se odvoza, a na vskom stilu. Imaće 6 modova, da se vozi obična arkadna vozna (Ascension), Time Trial, ili Arcade (samo za dva igrača). Kada je kanjera morat' ćete da unapredite svoju ekipu i valjane konje, kolica i svega ima po 21 da se bira i iskoristite odaberete da li ćete neprijatelje umećem i taktikom ili usposmoću mača, šikire, ili koplja. 'Teli bi da se magiju? Ma i to može, ali samo fazonu da zovete bogove, koji će vam dati svoju snagu, oneosposobljavajući i reći vasi i vašu tegleću marvu... generalne informisanosti, magija i da se koristite ukupno ima 64, pa vi kako dalje...

Staza je priča za sebe - na nekima je da se dogegate do cilja prvi, dok

druge uključuju masakriranje neprijatelja pre isteka staze. Ima ih podosta (staza, jakako, prim.aut.) - ukupno sedamnaest, a rasporedjene su u velikim centrima drevnih civilizacija (Pompeja, Giza, Olimp, Rim...). Vozača koji vam stoje na raspolaganju na početku ima osam, a kasnije kada ispunite određene uslove, broj za odabir će skočiti na celih petnaest.

Što se tiče grafike, nije da sam totalno impresioniran, ali ipak sve veoma dobro deluje, tu i tamo poneka zamerka, ali ništa vredno pomena. Možda će vam impresivno zvuci da broj zvucnih efekata prevazilazi cifru od 200 (tačnije ima ih 250), ali moraćete sami čuti da bi ste poverovali. Neki su krajnje fenomenalni, ali imajući u vidu svoju podlost, za očkevinje je da vam NeCU reći koji je meni bio najomiljeniji - najdopadljiviji

lako igra nije čudo prirode, po svojoj koncepciji



ciji i izvedbi nadmašuje mnoge trkačke igre koje sam u zadnje vreme imao da odigram/opišem/primetim, ali, kao što sam malopre rekao - trebali bi sve to videti kako bi ste se u isto sami uverili Ipak ja ovde ne raspravljam o ukusima, a kao što kaže naš narod - sto ljudi, sto čudi (hiljadu zena, dve hiljade grudi). Uživajte (ako mozete). ■



IGROMER

Izdavač: 3DO

Zanr: Trka

Medij: DVD 1

- 1-2 Igrača
- Memonjska kartica
- Vibracija
- Analogni kontrola

KONZOLE

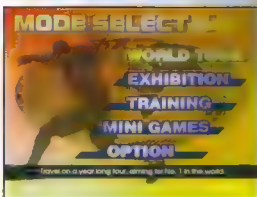
- PS2
- GC
- X BOX
- GBA
- PSONE

OCENE

- GRAFIKA 7
- ZVUK 8
- IGRIVOST 8
- VEŠTAČKI 7

UKUPNO 78%

CENTRE COURT 2



Definitivno, ovo je teniska simulacija koja je najviše obećavala. Toliko sam vremena proveo igrajući prvi deo igre, i ubeđivajući sebe da će Midas imati toliko osećaja za pravu stvar da ispravi sve one "gluposti" zbog kojih je Hard hitter uvek bio (i biće) svrstavan iza Virtua tenisa i Smash court-a. Daklem, jedva dočekah drugi deo igre i sa oduševljenjem se prihvatih igranja, kad onoooo ... Mršavo, tanko ... Simpatično, i pomalo poboljšano, ali taman toliko da Smash court-u može samo da pljune pod prozor. Dobro de, sad i ja maliko preterah, ali imajte na umu da je Virtua tenis prisutan na PS 2 već godinu dana (a na Dreamcast-u i duže), i da je Smash court tu već 10-tak meseci ... a Hard hitter 2 nije nikakvo značajno unapređenje u odnosu na njih.

THE COURTSIDE

Sjajan ugao kamere koji će vam omogućiti potpunu kontrolu udaraca i kretanja vašeg pulena je ponovo prisutan. Pokreti kao što su proklizavanje, udarci u padu, polu-leteći voleji su ponovo tu, ali trebalo je napraviti finiju podelu udaraca od ove koja postoji, iz prostog razloga što neki udarci izgledaju toliko nemoguće da vas nasmeju! Moment postavljanja teniseru "na lopticu" je zanemaren, i skoro sva pažnja poklonjena je realizaciji udaraca. Realizacija udaraca je, by the way, skoro perfektna - Može vam se desiti da lopticu promašite jer ste na nju zakasnili (naročito izraženo kod voleja), da svojom nerealnom željom da protivnika "šetate" pogodite u mrežu (mada je igra sa osnovne linije veoma lagana i dosta bezopasna), da pogodite reklame i pokušavajući da smećujete ... Ali ne može vam se desiti da lopticu udarate okvirom reketu i Niti da reternom u telu protivnika



osvojitte poen, zato što će se protivnik ako pritisne dugme postaviti najbolje moguće. No, da ne ulazimo dal!

je u filozofiju belog sporta - udarci su skoro savršeni, ali na kretanju MORA još mnogo da se radi. Ponovo je tu RPG sistem igranja uz World tour mod, i prosto je neverovatno da je tu preko 100 turnira širom sveta, i da se svi igraju od četvrt-finala i Znači minus. Vremenom ćete svog pulena navežbavati, i pobedama mu krčiti put ka vrhu svetskog tenisa, ali ono što je najzanimljivije u ovoj igri su mini-igre i treninzi koji su prosto neverovatni. Rećicu vam samo da je Alphabet tennis jedna od najboljih mini igara koje sam igrao i Na moju veliku žalost, iz igre je izbačen njen pozitivan i edukativan deo - kviz. Nema! Eto, uskratit će nas za znanje iz tenisa ...

Udarce ćete navežbati dosta brzo (izuzev voleja), a sreva će biti vaše najubojitije oružje u ovoj igri, jer je neopisivo lako izvesti udarac maksimalne jačine koji ide preko

mreže. Kontrole će vam se dopasti, i jedino će vam voleji predstavljati izazov, ali bez njih nećete moći. Nema pobeđe sa osnovne linije i Može poen-dva ali ceo meč, ili karijera ... To ne! Kao da u tenisu ne postoji 100-nak igrača u svetskom vrhu koji igraju sa osnovne linije.

TEHNIČKI DOJAM

Pa, onaaaako ... Grafika solidna, sa izuzetkom modela igrača koji više liče na igrače NBA negoli tenisa. Da li je iko ko je pravio ovu igru video kako su građeni teniseri - Visoki, mršavi, maksimalno žilavi i brzi. Ne, ovde ćete igrati sa atletski građenim momcima čije su glave nekako mnooogo male ... i ta disproporcija će vas konstantno nervirati. Sudija je odličan. Komentator po običaju smara. Publika na nivou. Samo mi se čini kao da je sav zvuk u igri sniman u nekom velikom kupatilu (obratite pažnju na neprirodni zvuk "cevi" u igri). Moralo je bolje, mada ni ovako nije loše - Centre court hard hitter je igra za 60-tak dana, ne više!



IGROMER

izdavač: Midas

Zanr: Vojnja

Medij: CD 1

- 1-4 igrača
- Memorijlska kartica
- Vibracija
- Analognu kontrola

- PS2
- GC
- X BOX
- GBA
- PSONE

KONZOLE

OCENE

GRAFIKA 5
ZVUK 6
IGRA 7
VREDNOST 3

UKUPNO 64%

Od 1. septembra počeo je sa radom BEOSOFT KLUB!

PRIDRUŽI SE!



**Biti član Beosoft kluba, znači posedovati člansku kartu
(Standard, Silver ili Gold Privilege)**

sa kojom možete ostvariti razne pogodnosti. Kao što su:

- prilikom svake kupovine u Beosoftovim prodavnicama dobijate
poklon koji smo pripremili za taj mesec.

- besplatno dostavu knjige svaka 2-3 meseca na kućnu adresu; - mogućnost sakupljanja bodova koji vam omogućavaju
popuste prilikom kupovine u Beosoftu (1.000 dinara i više).

- besplatno kafe i majicu koje se može naći u sledećoj prodaji; - pozivnice za sve Beosoft žurke.
I još mnoge toga...

**Ako želite da, potpuno besplatno, postanete član
Beosoft Kluba dovoljno je da:**

- popunite kupon (pomoću) Beosoft prodavnice; - poslati nas taj www.beosoft.co.yu

- nam poslati po e-mail: club@beosoft.co.yu ili ostaviti svoj podatak putem ankete

011/30 45 700 i 011/30 45 701

Aktivan ćete dobiti na kućnu adresu

ili, kako se to čini, i na, Beosoft i Beosoft

Beosoft Klub.



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701

Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36

Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB

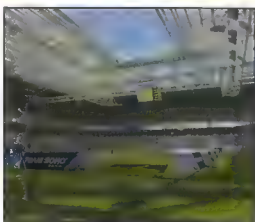
THIS IS FOOTBALL 2003



Poštovani ljubitelji fudbala, imam tu čast da vam predstavim ovogodišnju ediciju simulacije fudbala This Is Football 2003! Posle one bruke u Kruševcu (gubimo od Bugara sa 2-1) i igre koju su naši fudbaleri prikazali, bolje ostanite uz vaše mezmce (PS2) i igrajte fudbal verujući da će se Jugoslavija ponovo pojaviti na mapi svetskog fudbala u skorije vreme. Sve su pokušali - i zajednicu privilegisa, i regularnost suđenja, i Dragana Stojkovića (pozdrav kralju!), ali ne ide! Jednotsavno smo loši u odnosu na ostatak sveta u fudbalu. Možda će se i to nekako promeniti, ali, vratimo se našem "starom, dobrom" TIF-u.

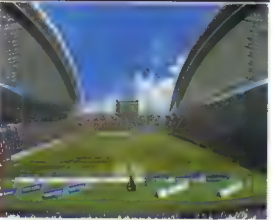
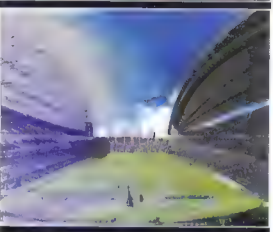
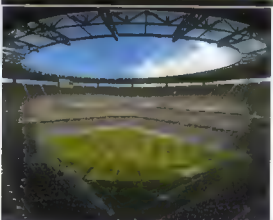
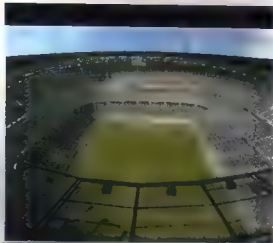
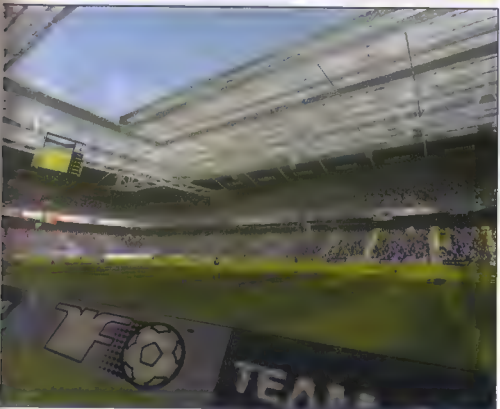
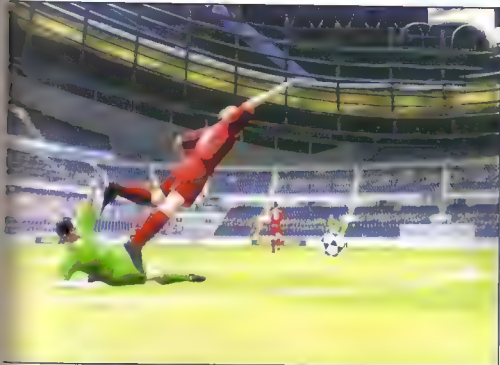
Krenulo je potpuno bezazleno, još na "kecu" (ko ne razume neka se samokazni). U vreme kada je ISS preuzimao i ono malo fanova vernih FIFA serijalu, nekako neprimetno, pojavio se prvi TIF... i bio jako simpatičan, ali lošiji od konkurencije! Tako je ostalo do dana današnjeg - TIF je dobar fudbal sa sjajnim opcijama, i database-om koji je potpuno dovoljan, za igranje menadžerje, ali u samom, gameplay-u zaostaje za WE-om, a bogami i Fifom. Svi oni "nedostaci" koje je bilo potrebno popraviti da bi TIF i zvanično "otimao" fanove fudbalskih simulacija su tu... Sve je skoro (napominjem SKORO) isto kao u prošlogodišnjoj verziji, samo je maaaalkice bolje našminkano i preuređeno.

Nezvanično treća fudbalska simulacija na Svetu (kad vam je dosadno toliko da ne možete da igrate WE, vi ubacite TIF se veoma malo promenila, i u samim dešavanjima na terenu gotovo je sve isto - Munjevit centaršutevi, pasovi koji jako retko promaše cilj, prijem lopte koji je toliko savršeni da vam se bilo koja lopta



"lepi" za kopačke, golman koji ima više mesta u Labudovom jezeru nego u fudbalskoj simulaciji, kretanje igrača po "mehaničkim" putanjama. Sve je to bilo prisutno još od prvog dela ovog fudbala, i ostalo tu do danas. Pravi izuzetak je jedino TIF 2001 koji je za korak bliži WE-u, ali kao da su se svi uplašili konkurencije i TIF je "vraćen"

u prethodno ruho, ali su mu dodate razne zezalice koje će igru učiniti zanimljivijom. Tu su sve važnije (a ima i onih manje važnih - da ne kažem nevažnih) svetske fudbalske lige. Izbor timova i izbor takmičenja, takode. Možete igrati lige, kupove, turnire, učestvovati u kontinentalnim takmičenjima (Liga Šampi!



ona Kopa Libertadores, Kopa merkosur ...) kroz
sezonu. Možete kupovati igrače, prodavati ih,
menjati ih! kao u pravom menadžeru -
svaka ekipa ima budžet, svaki igrač ima cenu, i
oni su interesi zajednički - eto posla.
Ne mogu da ne pohvalim potpuno autentični
pregled stadiona u Evropi, i ponašanje publike pre
i za vreme utakmice. Mislim da je ovo prva fud-
balska simulacija u kojoj vam se može dogoditi da
meč bude prekinut!!! zbog divljanja navijača (u
glavnom su bakljade u pitanju, i to samo na
peribijama tipa Celtics - Rangers ili PSV - Ajax ...)
Naravno, meč će ubrzo biti nastavljen, ali svaka
čast za ovaj gaf, koji će, nadam se, postati tradi-
cionalni deo fudbalskih simulacija. Glas komentara-

tora je toliko miran i uspavljujući da ga
opušteno možete isključiti jer će vas posle
nekih vremena smotiti. Još jedan veliki plus za
ovu igru ide na račun komentatora - Po prvi
put će vam se desiti da komentari nisu vezani
samo za ono što ste uradili (dobar pas, lep šut,
grubost u odbrani ...), nego i za ono što niste
(propušten pas, mogući ofsajd, propust
odbrane ...). Jako lepo.
Globalno, mali napredak za čoveka, ali veliki za
čovečanstvo he, he ... TIF nam donosi malo
novina i puno glavobolje!
Ako ne volite da igrate fudbal sa "mašinama"
nemojte igrati TIF 2003. ■

PROMER		Izdavač: Sony	Žanr: Sport	Medij: CD 1								
<ul style="list-style-type: none"> • 1-4 igrača • Memorijiska kartica • Vibracija • Analogna kontrola 	KONZOLE <ul style="list-style-type: none"> • PS2 • GC • X BOX • GBA • PSONE 	OCENE <table border="1"> <tr><td>PS2</td><td>6</td></tr> <tr><td>GC</td><td>8</td></tr> <tr><td>X BOX</td><td>6</td></tr> <tr><td>GBA</td><td>7</td></tr> </table>	PS2	6	GC	8	X BOX	6	GBA	7	64%	
			PS2	6								
			GC	8								
			X BOX	6								
			GBA	7								

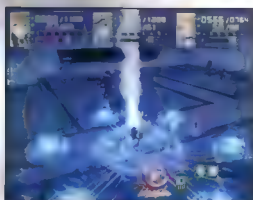
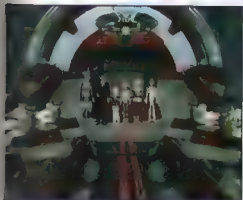
XENOSAGA



Koliko ste puta u životu imali prilike da prisustvujete rđavim i elegantnim? Jednom? Nijednom? Koliko ste puta imali prilike da kazete "Jeste, bio sam tu, video sam i pravo da bi kazem, bilo je NEPONOVLJIVO..."? Malo? E pa, ako ste oduvek zeleli da se 1 na 1 upoznate sa radjanjem jedne legende... ne trazite vise, upravo ste pronasli ono za cime ste tragali! Chinenija je da je ovo jedna od zvezda sjajnog RPG neba, i to kazem bez imalo preterivanja ili lazne skromnosti. Pravi ljubitelji zanra cce biti sasvim odusevljeni ovom igrom, dok cce ona sa druge strane biti razlog mnogima da postanu fanovi. Zasto? Jednostavno - u pitanju je jedna velika igra, ne samo po svojoj konstrukciji, vecc i po svojoj koncepciji, sa mnoštvoim zivopisnih likova, koji su dovedeni do savršenstva (u smislu karakterizacije interaktivnog zivota), dok cce ostalima predstavljati fenomen zbog same kompleksnosti i duzine... Kako to? Pa recimo da je razvojni tim procenio da ce se na realizaciji serijala cija je Der Wille Zur Macht prva od šest epizoda, raditi najmanje deset godina, sve sa protezanjem na 3 razlicita "home entertainment" sistema (pretpostavljam da su rachunali na PS2, Xbox i josh jednu konzolu - sledecce generacije...). Sve u svemu, prica kojoj treba dekada da bi bila isprichana mora imati epске proporcije, a programeri tvrde da cce imenovanih šest epizoda pokrivati petnaest hiljada godina sukoba izmedju zemljana i zitelja svemira (shto svemira, shto druge dimenzije) pre nego shto se dosegne kritična tacka i dok ne usledi rasplet. Impresivno zvuci? Jashta, bajo...! Mozda ste vecc imali prilike da se informishete vezano za igru ili na nekom sajtu ili preko nashih

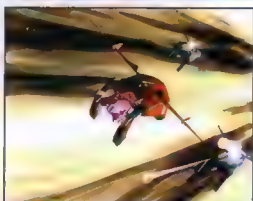
vesti. Chinenija je da se igra zasniva na univerzumu Xenogears-a, igre koja je izasla 1998., a pravio je razvojni tim Monolith-a pod pokroviteljstvom Squaresoft-a. Pored velikog uspeha koji je igra dozivila i u Aziji i u Evropi, programeri su odlucili da se igra ne vezuje za prethodnika od koga je potekla, vecc da sa njim ima dodirne tacke. Da li cce tako ostati ili ne ocekujete nam samo da se strpimo i pogledamo kako cce se stvari dalje razvijati... a u medjuvremenu: 4767. godine planeta Zemlja je napushtena zbog pomanjkanja resursa na njoj, pa se ljudska rasa, vecno zeljna saznanja, spoznaje i progress uputila u svemir. Bash negde u procesu lutanja i kolonizacije, nauchnici sa Zemlje su otkrili drevni artefakt po imenu Zohar, za koji se smatra da je u univerzumu od "zore njegovog postanka". Ljudi smatraju da cce im mitski artefakt pomoci pri iznalazenju odgovora na neka pitanja koja muche ljudsku rasu od njenih pocetaka: ko smo, shta smo, shta je svemir, kad je nastao, kako je nastao... ili nesho u tom fazonu. Sve u svemu - glavonje sa Zemlje occe predmet. Na zalost, nekako istovremeno pocinje rat izmedju ex-stanovnika Zemlje i rase Gnosis, trans-dimenzionalnih entiteta, koji se nalaze u sistemu gde je Zohar. Imajuci velikih problema sa pomenutom rasom, tim nauchnika konstruise andonda Kos-Mos, koji je kreiran sa jednom svrhom - da odbrani chovechanstvo od napada Gnosisa i asistira pri iznalazenju Zohara. Zvuci interesantno kao zaplet od prvih nekoliko desetina minuta, zar ne? A ako dodamo terofitsku organizaciju (U-Tic), te mnoštvo fenomenalno koncipiranih likova, zivotispisnih i po izgledu i po ponasanju i po karakternim osobinama

i unutrasnjim osobinama? Glavni lik (licica) je Shion Uzuki, shef-nauchnik Vektor Industrije koja je u prošlosti imala problema sa mushkarcima, pa na nevesht начин vrshi interakciju sa njima. Ona i josh nekolicina likova cce vas "na keca" oduseviti svojim pokretima karakternim osobinama i nacinom na koji reaguju u datim situacijama. Njihovi skoro ljudski pokreti, telesna mimika i facijalne gestikulacije (koje su posebno dobro odradjene i do sada ne videne) su adut na koji je Monolit posebno rachunao, a svi vrlo dobro znamo koliko je individualizacija karaktera bitna u jednom kvalitetnom RPG-u. Svi likovi oko kojih se vrti radnja deluju nekako mocno, opako obuceni, naoruzani prebucanim oruzjem, svako poseduje sebi svojstvene crte i osobine koje cce vas na mah osvojiti, kao shto su na primer Zigurat 8 android koji zeli da bude mashina i Momu, vesh-tacko bicce koje ima sa njim odnos "roditel-dete". Tu su josh i Serena i Haos - ojacan neverovatnih mocima od strane misticne lichnosti koja se neverovatno uklapa u polu-misticni polu-religiozni trip kojim cela igra odise mudri Junior, dvanaestogodisnji dechak genije... Ceninim da do sada nije bilo igre koja na adekvatniji način realno prikazuje ekipu korento razlicitih lichnosti. A tu je i borba... Koncept koji su programeri stvorili u Xenogears-ima je za njansu produbljen, a odbachena je varijanta od tri dugmeta (laci, umereni, jaki napad). Sada su tu "daljinski" i "blizinski" napad, a sposobnosti koje posedujete mozete poboljšatiash Tech poeni-ma koje dobijate nakon svake uspešne bitke (chitaj: pobede) Ipak, Tech poeni-ma ne mozete otvarati nove Tech napade - za to cceete morati

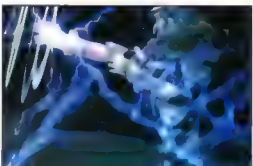


napredujete po nivoima, ali ceste Tech napade koje vecci imate moći da posedite tako i da odgovaraju vašem stilu borbe. Kako mi je jasno ograničen, neću navoditi primere napada, ali mi verujte na reč kada vam kažem da postoji OGROMAN BROJ kombinacija kada je reč o napadima i izviđenju napada u pitanju. Napadanje i napadanje je regulisano akcionim mehanizmom, tako da, kada vam pretekne koji napad poen iz jedne runde u drugu, moccicete da izvodite "3 hit" kombo udarce ili Ether (neshto poput magije), koji "shure glubina" i "jedu malu decu"... Takodje cete moći da konstatite predmete iz sredine, na primer aktiviranjem eksplozivnih predmeta pored kojih stoji neprijatelj neposredno pred borbu cete (1) em "usmrtiti" blagostanje neprijatelja, (2) em uniziti njihovu inicijativu i borbene sposobnosti u prvom rangu, istovremeno puneci Boost meter, koji kada se napuni "preotima" potez protivnika. Poput Tech napada se mogu unaprediti i magički napadi, samo za njih je neophodno sakupiti određeni broj poena određenog tipa. Bonus poene dobijate za svaki dobro izvedeni kombo, svaki "instant kill", odabirajući adekvatnu strategiju u datom momentu... Magije isto možete menjati "u hodu" kao i specijalne napade, ali cenim da ste tako neshto i očekivali. Tu su i A.W.G.S. sistemi (Anti Gnosis Weapons System, verujte i ja sam bio zbunjen), koji predstavljaju robote koji asistiraju u borbi sa Gnosisima, ali je moguće preći igru a bez da se koriste lako je to poen manje, ipak ume biti zabavno kada se neki od njih ispriziva u datom momentu. Oni se takodje mogu unaprediti i poboljšati, shto predstavlja još jedan pozitivni aspekt igre. A onda, tu je i Mundus novus Metwork, interaktivna mreža (kao u igri Front Mission 3) koja služi za dobijanje pojedinih poboljšanja (od kojih su neka skrivena), zatim za dobijanje novih side-quest-ova, dodatnih informacija o svetu u kome živite, mini igara koje možete igrati, informacija o neprijateljima, sopstvenim poboljšanjima i preko koje dobijate informacije i pisma od svojih "interaktivnih drugara". Pored svega toga, tu je i Simulator Sredine (isto kao i Borbeni Simulator u FM3),

interaktivna arena u koju se mozete vratiti kako bi ste poboljšali borbene sposobnosti ili pronašli predmete koje ste prevideli u realnoj borbi. Shta to znači? Znači da cce oba tipa RPG-ovaca biti zadovoljena (da se podsetimo - Manchkin i Rasher, jedan koji se vraća 18 puta u istu arenu kako bi "popeo statbiste i sposobnosti u nebo" i baža koji je u fazonu "ma shto da gubim vreme, um caruje - snaga klade valja"), posebno kada shvate da poput u Chrono Cross-u nema "random encounter"-a, vecc da su svi neprijatelji na ekranu vidljivi (al da ne brinete - ima ih i VISE nego dovoljno). Shto se tice animacija, pored toga shto su impresivne (i shto ih ima oko tridesetak sati), takode je moguće manipulirati njima. Da li vam je mozda, kao i meni, oduvek bilo iritantno da gledate animaciju koja ima trajanje od par minuta (ili desetinu minuta)? E pa u Xenosagi je moguće pauzirati animaciju (za eventualnu posetu "klozeć"-u ili posetu Jehovinih Svedoka, koje nekad ne mozete odbiti od vrata), smitati status za vreme trajanja iste, ili je totalno preskociti (ako znate shta se u njoj radi, a i ako ne znate jer cce vam imperativi i ciljevi biti saopšteni još jednom, za svaki slučaj), shto je još jedan poen vise. Jedna od rećih negativnih stvari je relativno zastarela grafika. Imajući u vidu da je igra izašla u Japanu pre skoro godinu dana i da je na njoj dugo radjeno, to nije za čudenje. Ipak, još jednom bi istakao fenomenalan animiranost likova, chisto da vam zamazem oči i umanjim ovaj problem opravdanim zavlačenjem. Setimo se mnoštva hitova koji su imali sličnih problema i opet naleteli na fenomenalan odaziv publike. Slično je i sa govornom glumom koja ni u japanskoj varijanti nije perfektno sinhronizovana sa pokretima usta, al cenim da je to minorno otprilike koliko i lanjski sneć. Sve shto ide igri u

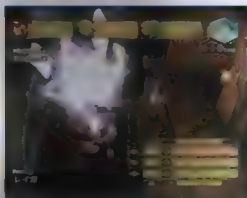


prilog itekako nadjačava probleme "shminke" koji iskravaju tu i tamo, al ipak to je moje (ostrashceno) mišljenje, dok cete, da bi formirali svoje, igru morati makar da probate. Muziku je komponovao Yasunori Mitsuda, koji je radio muziku za igre Chrono Trigger, Chrono Cross, Xenogears, a moram priznati da je odradio vrhski dobar posao, iako muzičke podloge pokrivaju uglavnom animacije i ključne delove igre... Shta na kraju? Cenim da ako do danas niste zavoleli RPG to nećete nikad, al vas ipak molim da obratite pažnju na ovo ostvarenje, verujte mi nećete se nimalo pokajati, to vam odgovorno tvrdim... Uzivajte!



bo'us		IGROMER		Zanr: RPG		Medij: CD 1	
	1 igrač	IGROVAČ: Nemo	PS2	OCENE GRAFIKA 8 ZVUK 9 IGRIVOST 9 TRAJANJE 9	90%	KONZOLE GC X BOX GBA PSONE	Završeno
	Memorijska kartica						
	Vibracija						
	Analogna kontrola						

BREATH OF FIRE



Serijal Breath of Fire je oduvek smatran pomalo zapostavljenim u svetu konzolarnih RPG-ova, iako je Breath of Fire 2 bio igra koja je uvela full-3D fajt u punoj slavi na PlayStation konzolu (ne, nije to bio Final Fantasy VII, kao što većina misli). Breath of Fire igre su uvek imale šmek pravog, punokrvnog konzolarnog japanskog RPG-a: sve što vam padne na pamet kada čujete tu sintagmu (pod pretpostavkom da uopšte znate o čemu se dovraga radi) postojeće u jednoj Breath of Fire igri gotovni i slatki likovi, epska priča o spašavanju fantazijskog sveta, kul sistem borbe i napretka likova, gomila tajni koje treba provaliti, razotkriti i opsovati programere zbog toga što su ih sakrili tako da niko normalan ne može da ih nađe... E, pa svega toga ima i u četvrtjoj igri iz serijala, ali naravno, sada je sve to lepše, bolje i pomalo drugačije - ako već nije veće. Ono što će vas možda pomalo iznenaditi ako ste upoznati s Breath of Fire igrama je to da Dragon Quarter nije smešten u tipičan fantazijski svet, kao i to da se zaplet igre, za divno čudo, ne vrti oko spašavanja tog istog ne-baš-fantazijskog sveta, već oko jedne veoma lične drame. Opet, starim poznavacima serijala biće veoma drago da vide da su glavni likovi opet hrabri Ryu i misteriozna Nina (mena i karakteri su im isti, iako su naravno u pitanju potpuno novi likovi) - ali, ostatak priče otkriju sami. Iako će vam ona biti prezentovana na prilično regularan način (uglavnom kroz cut-scene kojima ste nagrađeni posle serije lomatan-

ja po dungeonima - kojih je ova igra puna pošto se gotovo cela događa pod zemljom) veoma je zanimljiva i čini da vam likovi prinarstaju za srce, što je sveti Gral svakog RPG-a ovog tipa. Iako je ova igra u suštini jedan ogroman dungeon i veoma je blizu tome da bude definisana kao čist hack and slash, način na koji ona balansira između priče i krležanja, zaplet koji deluje logično i koji čini da vam je sasvim normalno što idete iz jednog dungeon-a u drugi, kao i odličan dizajn sveta je spašavaju od toga. Da ni ne pominjemo zagonetke po kojima je Breath of Fire serijal i stekao neku vrstu ozloglašenosti, jer je uvek oblioavao raznoraznim puzzleovima i galvolomilicama, kako tradicionalnim, tako i veoma originalnim - što je slučaj i u ovoj igri. No, sistem borbe je toliko sjajan i detaljan da bi Breath of Fire: Dragon Quarter mogao da prođe i da su ga tvorci napravili kao čistu maklajčinu s prelaskom nivoa, sakupljanjem predmeta i poboljšavanjem likova. U njemu su iskombinovani najbolji (po mom skromnom mišljenju) elementi iz igara kao što su Chrono i Grandia serijali s jedne strane, i taktički RPG-ovi (Vandal Hearts, FF tactics) sa druge. Protivnike vidite i pre nego što uđete u borbu s njima (tako da ih možete izbeći ili se čak pripremiti za fajt ako znate kakav je monstrum kojeg ste ugledali), a još lude je što je u borbenom modu celokupna okolina do detalja preslikana okolina u kojoj ste bili kada je fajt započeo - to ide čak do tolikih detalja da će se na zemlji u borbi videti predmet


koje ste bacili na zemlju van borbe! A pošto je borba taktička (znači da pomeranje, pozicija u odnosu na protivnika i zona efekta magija igraju veliku ulogu), znajte da to sve nije samo stilski detalj već da može imati uticaja i u borbi. Na primer - postavite zamku na tlo, pa potom namamite protivnika da uđe u borbu tako što će se zatrčati na vas preko te zamke. Verujte mi borba je mnogo zabavna i raznovrsna - pogotovo za sladokusce koji vole taktiku, a nemaju ništa protiv spektakularnih specijalnih napada i magija. Jedini problem je to što ćete morati puno sarađivati kod najoriginalnijeg (i stoga najučudnijeg) aspekta ove igre: nečega što se zove Scenario Overlay System u kombinaciji s D-mercem (D-counter). Naime, glavni baja Ryu ima jedan problem - svako put kada uđe u borbu, njemu pomalo poraste broj poena na tom čuvenom D-counteru (koj pokazuje koliko je Ryu zahvećen promenom u zma... Ali, to je de priče, tako da ga nećemo razotkrivati) - a ako iskoristite neki od njegovih razomih specijala - ovaj dečko se ne šali kada kaže da je nešt RAZORNO - kao što je američka vojska sa svojim oružjem i pomagala iz XXII veka RAZORNA protiv iračkih mufluzija) D-counter će primetnije porasti... A kada D-counter dostigne maksi-



... - to znači kraj igre! Čao, papa, nema više. Zapamtite ovo odmah na početku; ne želite da se nađete u situaciji da imate snimljenu partiju, negde na 70% igre, a da vam je D-counter toliko blizu 100% da ne možete nikako da zbegnete da ga napunite do kraja. Naravno, možete vam nude rešenje, a to je taj Scenario Overlay System: kadgod to želite možete se vratiti do poslednjeg save pointa opcijom Restore, a opcijom Restart vraćate se čak na početak igre - što vam vraća i D-counter na nulu. Ovim možete zadržavajući svu opremu i noavac, ali ne EXP, jer EXP ide uz D-counter! Sve ovo zvuči kompikivano (a i jeste), no ako malo eksperimentirate sa Restoreovima, shvatćete da vam oni mogu pomoći da održite D-counter na normalni. Kada ćete sigurno psovati zbog nenormalno teške mogućnosti za snimanje pozicije, pogotovo kasnije u igri. Najlepše je što vam igra, kada je završite, na osnovu toga koliko ste (malo) ispunili D-counter određuje rang (D-ratio). Kada pono-

vo počnete igru, ne samo da ćete zadržati stare likove, već će vam igra pružiti nove predmete, nove lokacije, pa čak i nove delove priče! Što vam je bolji D-ratio na kraju igre, to će više ovih noviteta biti sledeći put kada je igrate - a ako dostignete njajači rang - Dragon Quarter - javite nam, jer bismo i mi voleli da vidimo šta će biti kada počnete novu partiju s tim rangom! S obzirom da pored svega pomenutog Breath of Fire: Dragon Quarter može da se pohvali i glatkom te čistom grafikom, dobrim dizajnom, dobrim zvukom i uopšte odličnim tenničkim karakteristikama, trebalo bi da vam bude pravo uživanje da ovaj RPG obrnete nekoliko puta. ■



bonus		ROMER		Izdavač: Capcom		Žanr: RPG		Medij: 1 DVD	
	• 1 igrač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	IGN	7	87%	
	• Memorijska kartica		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		ET	7		
	• Vibracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		GAMEST	8		
	• Analogna kontrola		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		GAMEST	9		
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>					

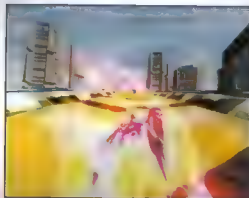
041 / 55 22 22

username: teleport
password: net

- ❖ bez otvaranja naloga
- ❖ besplatno e-mail
- ❖ bez podešavanja
- ❖ tehnička podrška
- ❖ bez "krade" vaseg vremena
- ❖ mrežno igranje



HSX



Navreda najgore vrste, navreda za um, čula, inteligenciju i novčanik. Ajde, mozda ne navreda, ali uvreda ili povreda u najmanju ruku, jer ovako nešto nisam imao prilike da sretnem već godina. Mislim, igra je toliko neoriginalna (or'ginal, što bi rekao bata-Stara, prim aut.), zatupasta i lišena smisla da je to za medalju. Cenim da ova igra ima samo tri aspekta koji su iole valjani, ali čak ni oni nisu dovoljni da tragediju ove vrste "iščupaju iz bule".

1.) Recimo - kontrole su sasvim OK, dobro reaguju, arkadni fazon i sve u tom maniru... što ima svojih pozitivnih i negativnih strana, kao i sve ostalo na ovom svetu. 2.) Onda, tu je i kreator staze koji je stvarno jednostavan i intuitivan, ali koji je lišen bogatstva (detalja, kao i sama igra, kad smo već kod toga) i koji smori čoveka relativno brzo, jer - ko je budala da sedi i pravi staze po ceo dan (već posle 5-e ili 6-e se čovek UMORI). 3.) Poslednji je aspekt koji se zove "deljenje sreće i tuge" - pozvao sam ortaka, pa čemo ili da se smeju koliko je igra izretardirana, ili čemo da plaćemo koliko smo mi izretardirani kad igramo ovu izretardiranu igricu... A sve ostalo? Bruka i sramota.








Pročitah na internetu da igra košta u Amerike 10 'lara. Mislim deset dolara za igru, MNOGO cene to svoje ostvarenje, mogli su i da PLATE ljudima da ga kupe. A onda švatim - "Pu-jeeee, ovi ameri su pravi SPORTAŠI, REALNO cene svoj TRUD... I mene bi bilo sramota ovakvu igru da prodajem za skupe pare, tuzio bi me neko za nešto - GARANT (ipak je to Amerika, tamo kad si ruzan možeš roditelje za odštetu da tuziš, prim.aut.)! Igra bi trebalo da je futuristička voznja letelicama koje "haveruju" (ali ne haver kao

"boske", znači ne "prijateljstvuju", već lebde, prim.aut.), znaci - preradjeni F Zero ili Wipeout, ali sa toliko malo stila i klase, šminke i dorade da je to čemerno. Niti je igra neki izazov, niti ima neki šmek ili specifičnost koja je izdvaja iz prosečnosti, niti zavređuje neki utrošak pažnje i truda, tako da je možete igrati i vi i vaš trogodišnji batika, podjednako uspešno, bilo da spavate ili ste budni.

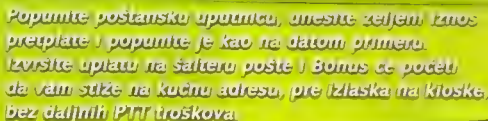
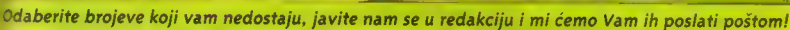
Pored toga što je igra prosečno osrednja u grafici, tu su i neki SMESNI vizuelni efekti, ali kako sam ja bio primoran da ih vidim, vas ću poštediti te muke, uputivši vam skroz iskren i srdčan savet - ne kupujte igru i spašite se bede... Muzika? Lele, kako taj nazovi elek-

tro ume da rilja po mozgu, osetio sam se u navrat ili dva kao da mi neko grize cerebralni korteks, mljackajući i gapajući (sopćući) veoma, veoma glasno. Ne znam dal je umor il je uma tumor, al muzika nije nikako Zvučni efekti - BULJA. Mislim - jednoličan zvuk motora koji bruji, a bez dubine, intenziteta, realnog osećaja, stvarno razočaravajuće. Atmosfera... ma koga mi zavaravamo NEMA tu atmosfere... Nema tu ničeg vrednog truda, a kamoli atmosfere, koja čini jedno 35 do 40 procenata jedne igre ovog il sličnog zanra, ali nema veze - šta će nam atmosfera kada imamo meningitis.

Znači - zaobrić u širokom luku i sačekati neko bolje ostvarenje, nije gre'ota, leba mi

bo'us		PROMER		izdavač: Bandai		Žanr: Vožnja		Medij: CD 1	
	<ul style="list-style-type: none">• 1-2 igrača• Memorijaska kartica• Vibracija• Analogna kontrola	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE		2		
			• GC	<input checked="" type="checkbox"/>			5		
			• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>			5		
			• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>			1		
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>					

BONUS
NABAVITE STARE BROJEVE!



NOVE MOGUĆNOSTI PREPLATE



3 meseca - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!
6 meseci - 1100 din + CD ili 1260 din + CD + MEMO kartica!
11 meseci - 2 CD po izboru + A1 poster Lare Croft!

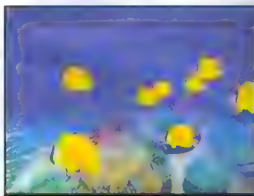
Telefoni redakcije 011/380 77 12 380 77 36

Sve informacije mežete pogledati i na sajtu

WWW.BONUS.CO.VN



EVERBLUE 2



Pred nama je još jedna igra koja nas stavlja u carstvo Lego kockica. Reč je o super brzim trkama dragstera po različitim tipovima terena. Slične naslove smo vidali i ranije, jedina bitna razlika je da u Drome Raceru ne možete kreirati svoje vozilo kao u nekim od prethodnika, već se morate odlučiti za neko od postojećih. Ovim cela ta ideja upravljanja automobilom od kockica prilično gubi smisao i jedino objašnjenje koje mi se čini logičnim jeste da je ceo taj poduhvat načinjen samo sa ciljem reklamiranja novih Lego proizvoda.

Priča je izuzetno jednostavna - stavljeni ste u kožu Maxa Axela, tipa koji je jako dugo trenirao sa ciljem da osvoji šampionat u kome se takmičite. Trke su po sistemu da do poslednjeg trenutka nijedan vozač ne zna gde će se one tačno održati. Cilj toga je da trofej ne odnese onaj koji je stazu bolje uvežbao, već onaj ko zaista ima bolju vozačku tehniku... Sve ovo vas ni najmanje ne dotiče, jer ćete vi do mile volje moći da ponovo vozite neku stazu ukoliko niste zadovoljni sopstvenim učinkom. No, za igru ovog tipa propratna priča nije ni najmanje bitna (čak ni kada je glupava kao što je ovde slučaj), tako da ču odmah preći na ono što jeste najbitnije, a to je svakako - gameplay. Drome racer se može smatrati Lego mešavinom WipeOut-a i Rollcage-a. Sva vozila koja u igri možete koristiti su iz edicije Lego igračaka za 2002. godinu koje na sebi imaju oznaku "za decu od osam do dvanaest godina". Istu oznaku možemo slobodno priljepiti i na igru, jer ona tu upravo i jeste - sasvim solidno ostvarenje, ali nedovoljno ozbiljno da zadovolji prohteve



ozbiljnih igrača. Uticaj WipeOuta se ogleda u fenomenalnim brzinama koje vaš dragster može da razvije, širokom izboru oružja, kao i u sistemu upravljanja, a o elementima Rollcagea uopšte ne treba ni raspravljati - samo pogledajte neku od priloženih slika i razmislite da li vas podsećaju na prizore iz ovog starog klasika.

Postoji nekoliko modova (i podmodova) igranja u kojima se možete trkati, od kojih su najbitniji: Career, Arcade i Time Attack. Bez obzira za koji se od pomenutih odlučite, jedno im je svima zajedničko - pametna upotreba oružja će vam znatno olakšati plasman. Tu su i drugi korisni pick-upovi koje treba revnosno sakupljati. Prisutno je devet traka sa čak trideset i šest podruta (da



ih tako nazovem), koje su smeštene u tri različita okruženja. Grafički su sve, kao i vozila, dizajnirane veoma lepo i privlačno za



podeli, stepenuje i korenuje, izvede integralni račun... (joj, dosta, prekini više!!! prim. ur.) Drome Racer je solidna, ali sasvim prosečna igra. Mogu je mirne duše preporučiti najmlađima, ali samo njima, jer je ovo premali zalogaj za nas, malo ozbiljnije igrače. Lepo, pitko i već sto puta viđeno!

oko uz upotrebu velikog broja boja. fizike su ispoštovana, ali samo do određene Komande, kao i ponašanje dragstera na mere kako bi igra ipak ostala arkada terenu su prilično realne. Osnovna pravila Kada se sve sabere i oduzme, pomnoži i

IZDAVAČ: Capcom		Žanr: Ronjenje		Medij: CD 1	
1 igrač		PS2		5	
Memorijska kartica		GC		4	
Vibracija		X BOX		6	
Analogna kontrola		GBA		4	
		PSONE		4	

10 GODINA SA VAMA

NS Games

SEVERNA TRIBINA
STADIONA VOJVODINE
Novi Sad

PRODAJA & SERVIS

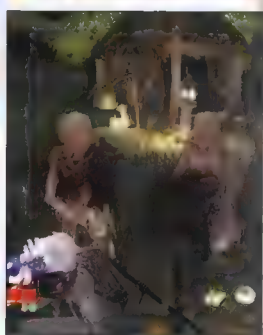
SONY (PSone) **popust**
PlayStation **3+1 CD**

PS2 XBOX

- KONZOLE, IGRE
- DODATNA OPREMA
- KOMPLETAN SERVIS
- UGRADNJA GIPA

tel: 021 458 058
mob: 063 539 925

TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN



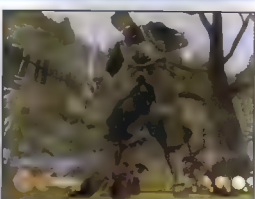
Nastavak dobre igre, kako to mistenozno zvuči... Iza toga se nesumnjivo kriju dve činjenice - omalovažavajući poraz ili neosporni trijumf. Iskren da budem, nisam vazda takvim igrama prilazio krajnje oprezno - ko "mače oko vruće čanče" (kalenče, što bi rekli čarapani, prim.aut.), sve sa štapom u ruci (ko je budala da golom rukom dodiruje mrtvaka na ulici, ko u američkim filmovima - možda ima LEPRU ili EBOLU) i očiju širom otvorenih (kao u FRP-u što ga vodi Djani, drugim rečima). Nekad, kada bejah neiskusni igrač, srijao sam bezglavo na nastavke legendarnih igara, a bez da sam se prehodno informisao i obavestio, te sam se više puta opekao nego što sam zeleo. Sada kada je iskustvo preovladalo, više se meseci unapred dozna da nešto igri manjka, prate se testovi i promotivni sajtovi, al opet se desi da neka igra ili potkaze ili oduševi... "šta se ovde dešava?" pitate se vi, "šta sad BUDALA priča, opet ne

razaznajem da li igru hvali ili kudi? Nit je crno, nit je belo, al vuče na sivo...!". Ooo, NE, nit je sivo, nit je crno, no je BUELO, ko što je BUELO sjajno "muramasa" oružje za mojim ledjima, što se tiho poput jutarnjeg sunca pomalja u mojim NINDZICU rukama... Oprostite, opet sam pao u emocije, moraću da otpjevam jednu pjesmicu:

" Daaa te čuu-u-uva,
samuraja seeee-dam
ukraščuuuu, tebe ja-aa
nikomee te ne-dam!
I biću ti pčeeela
sa trešnjegov cveeta
zaoka sam, ljuta znaaaj
onom kooo ti smee-ta...
SAMODAMEDODIRUUUUU, ruke tvoje
mileee
jer su dušo najtezi - okovi od sviilleeee...".

Mojim spontanim izlivom (i prethodnom rečenicom) ste, nadam se, švatili da je ovo jedna od onih igara koja zaslužuje i zavređuje pohvale. Jedna od onih koje su zaokružile serijal i donele više dobra no zla, opredavajući svetlo ime trilogiju (da ne kazem TRIJADU)

Imajući u vidu firmu koja stoji iza nje i činjenicu da će i pored uspeha na "kec" konzoli nastaviti biti izbačen na "dvojka" konzoli, te samu radnju i koncepciju koje su i proširene i obogaćene, osim varenju je od samog starta bilo predodređeno da postane hit. Ali, podsetimo se, nije samo to dovoljno da bi jedna igra bila uvršćena u svetskih igračkih top lista, o ne... Treba svi dopickati i doterati, poboljšati ono što nije valjalo i zakamufilirati ono što nije moglo biti prepravljeno, a smetalo je, treba obogatiti radnju novim likovima i ispričati tu i tamo po koju pojedinost o već postojećim likovima, koji su svima za srce prirasli... treba unaprediti grafiku, atmosferu izditi do krajnjih instanci, pomeriti granice i "hrabro otići tamo di niko ranije nije o'šo"... Da li Tenču: WoH čini i poseduje gorenavedene kvalitete? Pa, da, sve osim možda ovo zadnje iz "zvezdanih staza" (jedan je Zek Luk Pikar), u šta ćete se i sami verovati. Al vratimo se na trenutak na sam koncept igre



prvom delu je bilo najviše zamerano za kontrolni metod i loše reagovanje kamere. Popravljajući ove greške u nastavku, programeri su napravili jednu (po nekima) veću - ubacili previše akcije na uštrb kvalitetne šunjaze. E pa, sa zadovoljstvom vam mogu reći da je treći deo "kvalitetno izbalansiran" tako da sada imamo BAŠ ono što smo zeleli - užitak da iz prve ruke prisustvujemo lepoti nedetektovanog ubistva, iz nindza perspektive, sa nindza oružjem u nindza rukama, u nindza Japanu. Ima li šta bolje (ne računajući crkijne na plazi)?

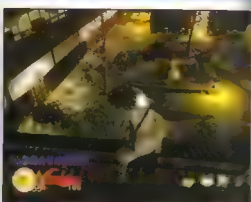
Ok, priča je tu i tamo malo mrljiva, al sreća vaša te ja od priče mnogo ne otkrivam. Samo ću vam reći da se Rikimaru vraća "iz ralja smrti" ojačan tehnikom senke (uuuuuu, lozenje) i da se pojavio mračni, muljavi iljigavac Tenrai, koji u talu sa šest gospodara tame pokušava da nadje "čma" ko iz legende. Ko prvi maču, njemu u korice upada... Ok, trulo zvuči, al kad zlatousti priča i zlatoprsti igra čuda umeju da se dogode, a još kada se priča treba sagledati iz tri perspektive, iz očiju tri lika od kojih dva znamo, a treći je elektronska inkarnacija Stivena Sigala, onda tu ne može da omane. Pridodajte ovome i nova oružja i pojačanja koja se pojavljuju, začinite sa mogućnošću finiširanja misije na više načina i tucet različitih stealthkill animacija i VOLIA

Ako ste čitali prethodni Bonus, možda ste primetili da je Devil 2 potkazio u igrivosti zbog pomanjkanja motivacije za izvođenje bahanalnih poteza. Mislim, činjenica je da ako sam jednog ubio pucajući u njega, a drugog iz skoka,



bacajući mu turplju za nokte u oko, izazivajući cerebralno krvarenje i bolnu smrt, pa valjda treba neki ekstra poen da se inkasira na virtuoznost, kritičnu akciju, vizelni ugodjaj, spoznaju da neki

drugi igrač to ne bi postigao sve "naglavu" da se nasadi, treba mene MOTIVISATI da se znojim, grčim i mučim. DAJ BRE TE EKSTRA POENE, ALO!!! DAJ ANIMACIJU, NOVI POTEZ,



KUJI METAR

Pored meracha životne energije i "KUJ"-metra (koji vam govori gde je iduci neprijatelj) tu je sada i "Kuji"-metar, koji služi kao merach izvedenih stealth pokreta. Shto punika skala to... (ilustracija) (ilustracija) (ilustracija) se na... (ilustracija) (ilustracija) (ilustracija) met koji konistite, a kako bi ste stekli utisak o bodovanju:

20 poena - ubistvo iz potaje
5 poena - regularno ubistvo
450 poena - nedetektovan na misiji
minus 150 poena - prvo detektovanje
minus 30 poena - svako naredno detektovanje
minus 50 poena - umorstvo "civila"



KOMBO BREEE, DAJ NEŠTO (a ne šut u zube i - "šta se lomataš PAJSERU, moglo si glat da ga rešiš tanetom, a ti akaš dzaba dzojdel i aroš vreme i potencijal zalud...")!!!

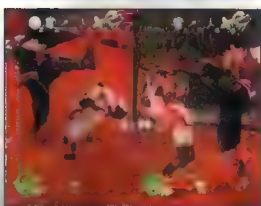
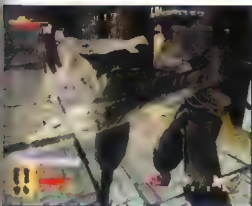
E, pa u Tenču-u ima baš toga. Kako? Po principu: "10-o stealth ubistvo LAVE, izučio si novi nindza napad koji je SAMO TEBI SVOJSTVEN, samo tako nastavi, nakamaračeš BRDO poena, pa ćeš moći da biraš nekoliko od TRIDESET predmeta za narednu misiju...". A klanje iz senke - animacija surovog prilaska iz potaje, cepanje vrata, separacija glave od ostatka uz veliku količinu prolivene krvi... i šta mene više da motiviše - šut u zube ili po devet specijalnih nindza poteza po liku, KICKASS animacija, plus mogućnost da uzmem ekstra predmete, da poturam otrovni pirinač, davim kukom iz daljine, nevidljivost, reninkamaciju, medicinu, duvaljku, zamke za životinje i za "medjede"? Uh, paaa... dobar je šut u zube kad su isti kvam, al ja redovno idem kod "čika zube", pa bih se ipak opredelio za ovo DRUGO (mentol).

Animacije prate odvijanja, tako da pored uvodne imate po jednu za svako kul ubistvo, bosove i njihove podređene (sub-boss), završetak misije. Kada neku misiju uspešno završite, dobijate 2 scenarija koje možete odjuskati. Kada uspešno završite igru sa Ayame i Rikimaruom, otvoriće vam se i baka u Stiven Sigal fazonu (preko dana lekar, preko noći ubica), koji se odaziva na ime Tešu i tako upotpuniti priču svojim pogledom na sve. Dovoljna motivacija?



Mozda ne svima, ali kada vam kazem da su tu i dodatni modovi za jednog i dva igrača, što kooperativni, što bratoubilački? Frka, a? Pored toga što je kontrolni metod poboljšan, rešen je i "lok" neprijatelja, tako da sada nećete vitliti po vazduhu ubijajući muve kada se greškom zalaufate u pogrešnom smeru. Likovi su maltene nepromenjeni, ali su mnogo bolje animirani (što je i logično) i dobudzeni hiljadama poligona. Isto je i sa neprijateljima, kojih istini za volju ima mnogo više nego u prethodnim delovi-

ma. Em što su kvalitetnije animirani, em što ima mnogo raznovrsnijih no ranije. Što nivo odmiču, to će ih biti sve više (neprijatelja na avno) i to će se kretati u većim grupama, bogme biće i mnogo efikasniji no na samom startu, tako da ćete tokom vremena moći postati veoma efikasni il ništa od masnih postu. Tu je sad problem sa AI-em koji nije lošiji nego što je bio u dvojci, ali je podosta nepromenjen. Sa vremena na vreme se može primetiti rutinski njihovom ponašanju što ume da bude doo-



cavem. Ronin village...), al' što bi rekli u našem narodu "zivi bili pa vidili"

što se tiče zvučne i muzičke podloge, sve je u cakum-pakum fazonu. Govorna gluma je na zadovoljavajućem nivou, kao i zvučni efekti koji doprinose šmeku "šunjaze", a muzika predstavlja kombinaciju japanskog etnoa i "elektronike". Za sam kraj da odgovorimo izjavim da je igra, iako u nju nije uloženo kao u pojedine projekte velikih firmi (MGS, GTA, FF), postize sličan efekat na svim poljima. Možda nije u pitanju legendarna epika, najbolja tek-šunjaza ili bezobrazna otmačina kola, ali je nesumnjivo jedan od kvalitetnijih proizvoda koje sam u poslednje vreme imao prilike da izguštam. Sa produbljenom pričom, proširenim konceptom, poboljšanom grafikom, odličnim izvođenjem i kvalitetnim zvukom "uzbira" veliki broj poena kao i jednu spontanu pohvalu i topli "preporučetak" pride... Prema tome, bili ljubitelji drevnog Japana i tihih ubica ili ne, odigrajte igru, uberite iskustvo, porušite tabue, zanemarite stereotipe i budite (kao što sam imao prilike da kazem onomad) "tiši od senke, brzi od smrti" ■

ko i loše. Ne bih zalazio u dalju raspravu na ovu temu...Sam "framerate" je i više nego stabilan, solidan, ne pada ispod cifre od magičnih 60, tako da se na ekranu radnja odvija savršeno glatko. Kao što sam reko, neprijatelji i animiranje trčev su do yaya odradjeni, kao i pojedini vizuelni efekti, a što se bće konstrukcije nivoa i njihove zvučne zaojce moram priznati da su neki nivoi i više nego impresivni (Bamboo forest, Limestone

boTUS Ikaruga

Izdavač: Activision

Žanr: Akcija

2 DVD

- 1-2 Igrača
- Memorijalna kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE

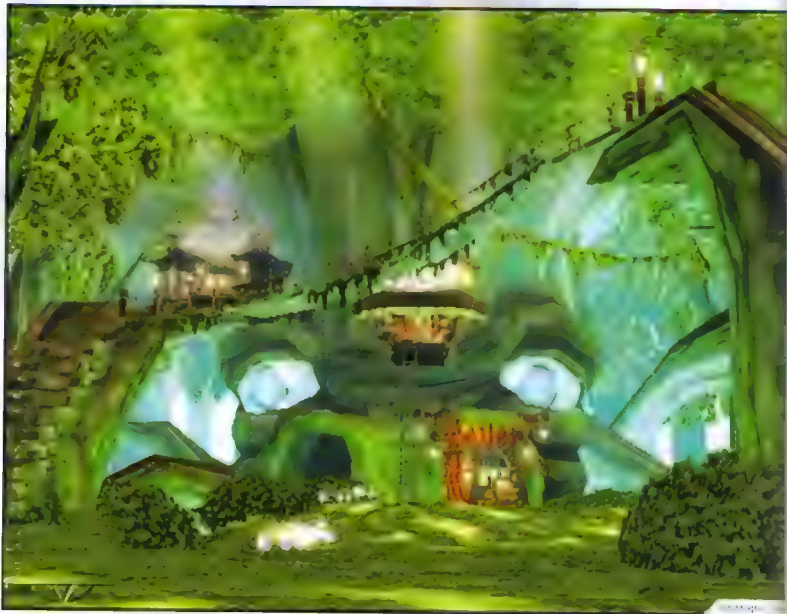
- PS2
- GC
- X BOX
- GBA
- PSONE

OCENE

IGN	8
GAMESTARS	9
PLAYSTATION	10
VIDEOGAMES	9

91%

DARK CLOUD 2



Prvi Dark Cloud je prošao veoma nezapazeno na tržištu (a pogotovo kod nas) jer bila je to jedna od prvih igara za PlayStation2, jedan od prvih RPG-ova, pa još na DVD-u. Tvori se nadaju da će uspeti da ovim nastavkom dostignu zasluženu popularnost među narodom i narodnostima.

I izgleda da će uspeti, jer Dark Cloud 2 na prvi (a bogami i na drugi, ali ne i na treći) pogled deluje kao odlično osmišljena i vrlo dobro ostvarena igra, tehnički ispolirana i kratak igrivošću koja obezbeđuje veliku trajnost (mislim da smo pokrili sve stavke iz igromera, a Milijane?). No, ostaje onaj lični utisak koji određuje konačnu ocenu, a meni lično je ostalo utisnuto da ima tu i malo truleži, ali polako.

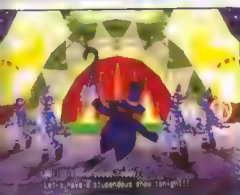
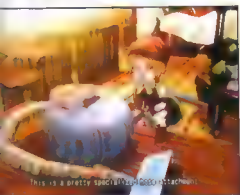
Prvo što ćete nesumnjivo primetiti je grafika (gle čuda). Kvalitet i ispoliranost grafike su iznenađujući - posle gotovo tri godine od pojavljivanja konzole, PS2 i dalje može da nas zapanji kvalitetom. No, s obzirom da su tvorcii direktno pod ugovorom sa Sonyem i da su imali pristup tehnologiji praktično od njenog samog nastanka (setite se, prvi Dark Cloud je bio jedna od prvih igara za PS2), ne treba da nas čudi da su uspeali toliko da izvuku iz Emotion enginea. Pored toga,

dizajn likova i okoline je zaista odličan, i vidi se da je mnogo kreativnog i talentovanog sveta u ovu igru uložilo svoj trud

Osnovni koncept ove igre je prilično zanimljiv: Dark Cloud 2 vam je mešavina klanice po tamnicama (ili ti hack&slash) i, nećete verovati, simulacije stvaranja - koja u nedostatku boljeg poređenja najviše liči na SimCity s PC-al Ipak, pošto ova igra efektivno nudi dve igre, oba aspekta Dark Clouda 2 su malo jednostavnija (tačnije, onaj SimCity deo je mnogo jednostavniji nego što su ostale igre tog tipa) nego što bi bio slučaj da je ovo čist hack&slash ili čista simulacija izgradnje. Način na koji su ova dva aspekta igre povezana tvori osnovni zaplet: vi ste u ulozi mladog Maximiliana koji mora ponovo da sastavi svet rastrkan dejstvom čudnih sila. U tu svrhu lomataćete se po nasumično generisanim dungeonima, sakupljati iskustvo (pa samim tim i napredovati kao lik, sticati nove napade i sposobnosti) ali i tzv. Geostones, što vam je kamenje koje u sebi sadrži znanje o tome kako ponovo izgraditi čitav svet - od šume do opservatorije! Recimo, kada nađete Geostone koji u sebi sadrži travu, moći ćete da pravite livade i travnate površine - a isto to važi za sve što vam padne na pamet, od klupica do stambenih kuća. Naravno,



nije isto otkriti Geostone koji vam "otvara" novu stvar za izgradnju i imati dovoljno materijala za izgradnju te stvari (materijal - drvo, kamen, staklo i sl. - takode nalazite na svojim hack&slash izletima). Štaviše, nekako će delovati kao da vam

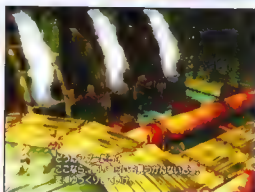


svak nedostaje dovoljno materijala da izgradite ono što ste zamislili, ali igra vam omogućava da skupite materijal koji vam nedostaje

Dark Cloud 2 zaista nudi mnogo - pored ova dva osnovna moda igre, moći ćete da se oprobate u zbirničnim mini-igrama, pecanju i nekoj vrsti mini-igrama, pa je tu cela odiseja sa sakupljanjem komponenti za zume (koji su valjda Maximilianov

hobi) i mini-igra s fotografisanjem, a pored svega tu je i zaista, zaista, zaista velik broj opcionalnih avanturica i tajni, sakrivenih predmeta i koječega. Morali biste biti baš fanatično opsednuti kada biste želeli da sve to sakupite i da maksimalno istražite svaki aspekt ove igre, ali lepo je znati da svega toga ima, iako nikada verovatno nećete uspeti sve da vidite.

Sad, sve je ovo zabavno i lepo upakovano, ali došli smo i do problema... Nije sve tako lepo kao što se čini, i to na više načina. Naime, potrebno je da puno igrate klanac po dungeonima da biste stigli do dela sa izgradnjom, koji je na neki način zabavniji (na konzolama vidimo što raznih hack&slash igara, a verna malo fantazijskih simulacija izgradnje). Naravno, uzrok tome je priča igra prati zaplet, pa vam otključava određene




nove opcije (kao što je izgradnja sveta) tek kada dođe vreme za to po priči. To se nastavlja i kasnije - u većem delu igre uopšte ne možete da predete iz jednog vida u drugi, već morate odigrati dungeon da biste nastavili da gradite svoj svet.

Pored Maxe u igri vodite još dva lika - Monicu i drvenog robota Ridepod (Maxov izum). No, mogućnost da birate između tri lika i nije baš prednost, pošto to znači da morate da razvijate sva tri (jer postoje delovi u kojim morate da vodite određeni lik, pa ako je on preslabo razvijen...) - a svi imaju po dva oružja koja se razvijaju, jačaju i dobijaju nove sposobnosti što ih više koristite, i sve to skupa ume da smara. Ruku na srce, kao što pomenuh, hack&slash u Dark Cloudu 2 nije baš toliko originalan niti ima toliko zabavan sistem borbe i napretka likova da bih baš želeo dugo da ga

igram. A moram, pošto mi igra ne da drugačije

Osnovna mana ove igre je, neće verovati, prenatrpanost. U Dark Cloud 2 prosto ima previše toga što je potrebno uraditi, što je moguće uraditi, što je zabavno uraditi - toliko da se sama igra ponekad izgubi u svemu tome i prosto se zapitate šta vi tu radite. Ipak, šteta je makar ne probati ovo zanimljivo i ipak u mnogim aspektima dobro ostvarenje - možda otkrijete da imate interesovanja, vremena i snage da ga podrobno istražite. ■



IGRAČ		Izdavač: Sony		Žanr: RPG		Medij: DVD 1	
	• 1 Igrač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	GRAFIKA	9	KUPNO 82%
	• Memorijnska kartica		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>	ZVUK	7	
	• Vibracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>	IGRAČ	7	
	• Analogna kontrola		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>	OSTALO	10	
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			

Medij: DVD 1

UKUPNO

82%

HIGH HEAT BASEBALL



Ko bi rek'o? Evo najbolje sportske igre u ovom broju Bonusa - *Hi Heat 2004*!!! Malo ispred ISS-a, a daaaaleko bolji od ostalih sportskih igara u ovom broju *Hi Heat* je definitivno zaslužio nagradu za sportsku igru meseca. Izgleda da je 3DO pronašao način da bejzbol prenese na naše konzole toliko dobro da će vam prenositi pravih utakmica (ako ih zaposte i gledate) biti smor u odnosu na vaše partije. Šta drugo reći osim da sam u duelu sa kolegom Ježinom remizirao 1-1 i oba poena su bila postignuta u poslednjem iningu!!! I umesto da konstatujemo da je utakmica bila poprilično dosadna, morali smo da se složimo u proceni da je "krljačina" bila potpuna, i da se igralo do zadnjeg udarca. I onda - opet Anetiks protiv Marinersa, publika u delirijumu. Announceri izvanredni, samo podižu atmosferu. Raspoloženje na stadionu pravo sportsko. Komentatori naoštreni za početak, naoštreni svim mogućim statistikama vezanim za vaše igrače... Zagrevanje u toku... Izbor picera. Ma kažem vam - Prava pravcata bejzbol utakmica!!!

Prvo što upada u oči je sočna i potpuno "pitka" grafika - nema štanjacija, oštrih ivica, neprirodnih pokreta. Novi engine je potpuno odario posao, a motion capture je u ovu igru uneo i onu poslednju crtu realnosti koju prethodnici ove igre nisu imali. Znači grafika na najvišem mogućem nivou - 10! Ono što igru čini još boljom jesu opcije i meniji. Po prvi put moguće je igrati bejzbol u nižim ligama (USA)! Što ćete uraditi u Minor Leagues-im. Kao i ranije tu je i pomalo nejasni koncept Homerun derby... Nije mi jasno - Suretnu se dvojica igrača i na praznom stadionu igraju. "Ožeži po muvi" i tako po tri strike-a. Čemu to u ovako ozbiljnoj igri? Malo jasniji je koncept Two on two showdown u kome ćete moći da svoju omiljenu kombinaciju (hitter, pitcher) da suprotstavite ljudim protivnicima (tu su sve legende bejzbola)... Ali niko nije kriv

bejzbolu što nije košarka pa da u igri postoji deo Street Basketball. Cenim napor 3DO-a da osveži bejzbol svojim idejama, ali to ovako ozbiljnim igrama samo smanjuje poene (prestaju da budu simulacije). Tu je i odlični Create mod u kome ćete ukapirati da igraču sa vašim imenom, izgledom i sposobnostima (maleni, bucmasti Simić je u ekipi Athleticsa igra odbrane u polju!!!) nema mesta u MLB-u. Prvo ćete (posle create-a) učestvovati na rookie draftu koji se svake godine dešava pre početka prvenstva, a zatim svoje sposobnosti dokazati i poboljšati učešćem u letnjim ligama!!! U opcijama franchise i career moguće je odigrati neograničeni broj sezona, a tu su i budžet kluba, kupovina pojačanja, prodaja i zamene igrača, finansijske odluke (proširivanje stadiona, poboljšavanje uslova za trening...), ugovori igrača, slobodni agenti... SVE što vam je potrebno da biste svoj tim utakmicu po utakmicu vodili kroz iskušenja MLB-a sve do

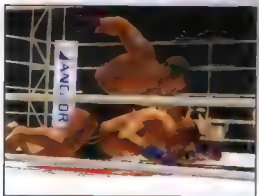
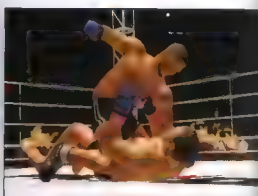
osvajanja trofeja, i njegove odbrane i dalje, i dalje, idalje... Neverovatno je koliko vam ova igra može "ući u krv".

Animacije radovanja, pokreti igrača, udarci - sve je to na najvišem mogućem nivou. Zamislite samo, imate izbor od 25 (i mislim da to nije konačna cifra) različitih bacanja kojima ćete "probušiti" protivničkog udarca. Zvuk i komentari su na najvišem nivou. Jedina mana ove igre je ta što vam se nikada neće desiti da kečer ne uhvati loptu, ili je ispusti, što se ponekad dešava na pravih utakmicama, ali dobro - ni u VE-u ne postoji enac!!! pa ga svi danonoćno pikaju.

Želim vam puno sreće u pohodima ka tituli, i da sa svojim igračem dostignete Mc Guire-a. Sossu i ostale velike današnjeg bejzbola, i nema više onih glupih opravdanja tipa "ne znam pravila" ili "ne zanima me bejzbol". Ovu igru jednostavno MORATE imati!!!!

bo'us		ICROMER		Izdavač: 3DO		Zanr: Bejzbol		Medij: CD 1			
<ul style="list-style-type: none"> 1-2 Igrača Memorijska kartica Vibracija Analogna kontrola 		KONZOLE <ul style="list-style-type: none"> PS2 GC X BOX GBA PSONE 		OCENE <table border="1"> <tr> <td>10</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>10</td> </tr> </table>		10	10	10	10	92%	
10	10	10	10								

PRIDE FC



Eeee moj Simiču!!! Šta još sve nećeš raditi samo zato što si loš u Tekkenu??? Lepo smo podelili posao, ali ne vredi! Umesto da ja pišem Winning (no, evo ISS-a u ovom broju), a kolega Jovanović Pride FC... ja uletim u seriju Paul-a i eto, sada mi predstoji edukacija na polju igara sa temom - Borilački sportovi.

Ubacim igru očekujući totalno s.nje... kad' ono... ček, ček!!! Pa ovo nije loše! I to uooopšte nije loše - Nikako! Čak mi se i dopada mizja u Main menu-u (što je prava retkost)... Uuuuu vidi predstavljanje i izlazak boraca na ring!!! Loženjeeee! Ma, vidi kako se gledaju pre nego što će se "pošibati"... Dobri modeli boraca, krupni... E, pa ni kontrole nisu teške... Tako je počelo. A sada se budim u 10 (možda to nekom zvuči normalno, ali probajte da to uradite kada legnete oko 6 posle iscrpljujuće partije Championship managera - Da, X-box je kod mene!!!) i dan zapčinjem Grand prix turnirom u Pride FC-u. **BACK TO THE POINT**

Beše nekada divno vreme kada smo verovali u WWF (World Wrestling Federation), a onda su se "Kečeri" toliko obezobrazili da su počeli da prodaju maglu publici... I naravno, zbog toga doživeli anatemu (crkveni izraz za zabranjeno, proterano...). Ljubiteljima borilačkih veština koji su od početka 80-ih pratili borbe Hulka Holgana i drugara, preostalo je samo da se preorijentisu na neku drugu disciplinu. Oni "kosoksi" udiviše gjurca se Mau thai-jem, Kikbox-om, Ful kontakt-om... I ostalim bespoštednim "šaketañjem". U magičnom četvorouglu sve manje heroja (odose Čaves, Foreman, Tapia, Herbi Haid, Kris Jubenek...) i... Svet je dobio "novu" disciplinu - Ultimate fight. Na početku je to stvarno bilo krvavo, ludo i brzo, ali su vremenom borci ukapirali da, ako nastave tim tempom, uskoro neće biti takmičara, pa su maaalko smanjili gas. Kada ste posle Povratka zveri ha, ha, ha... videli da takmičaru bude polomljena ruka, ili

još gore noga??? Počeli su i oni da foliraju, ali voli ih raja i njima dobro, raji dobro (što bi rekao kolega iz benda So Sabi).

Elem, Pride FC je simulacija Ultimate fighting-a, što u svetu igara nije ništa novo (Mortal Combat, Tekken, UFC za Dreamcast...) i po velikom broju standarda podseća na Tekken. Videćete da su kontrole vremenom lake, i prihvatljive, i da ne postoje potezi koje će vaš borac izvesti ako pritisnete bilo koji od L ili R tastera. To se, naravno, da promeniti, što ćete vi i učiniti (ma gde li sam već video ovakve kontrole??? hmmm...) i sebi, a i protivnicima zagorčati život.

Ono što mi se veoma dopalo jeste kretanje boraca, i mogućnost, da gde god se nalazili u odnosu na protivnika, pokušate da plasirate udarac (ili seriju). To znači, da možete protivnika koji vam je okrenut leđima nokaufirati uspešnom serijom!!! Vrlo moguće u Ultimate fighting-u. Jedina mana koncepta realnosti jeste nedostajanje "flashing KO-a" - to je ono kad vam batica "sedne" na mavaši ili kroše i gotovo! Nema on tu šta da trpi, dopunjava energiju i sl. Dobar udarac - Pravac bolnica. To bi trebalo promeniti... Pisaćemo THQ-u. Vrlo brzo ćete provaliti da svaki borac ima jedinstvenu tehniku i pokrete, ali da se svi pokreti izvide veoma slično - Minus za kontrole! Zamislite, protivnik nešto iskosia, prilazi neoprezno, bde garda i vi pritisnete gornje hvatanje (kvadrat i trougao), i uhvatite ga za kosicu, pa na kolence... a onda protivnik frontalno, opet bde garda, vi ne propustite priliku da ga odradite zahvatom (kvadrat i

trougao) i vaš borac izvodi neku vrstu kotegešija (deo aikido-a)... i tako u nedogled. Vaš borac će sam odlučivati o tome koju će tehniku da plasira, što ponekad zna da bude veoma neizahvalno (ako protivnik odradi kontu kako valja). Vremenom ćete ući u fazu sa kontrama, i gardom, i ukapirati da je Pride FC igra tempa, i pravovremenih udaraca, isto koliko i odbrane.

Treba pohvaliti i skoro savršen Create mod gde ćete moći da napravite svog idealnog borca, i izbor pokreta koje će vaš borac imati koji je skoro beskonačan. Mana create-a je što vaš borac može da poznaje tehnike karatea, kung fua, aikidoa i džudoa, i dobro ih izvodi, a za to bi mu trebalo 40-tak godina predanog rada na borilačkim veštinama. Znači - Create a fighter, pa choose fighting style, pa eventualno additional fighting style... E onda odatle proizilazi Move lista koju ćete primeniti kod svog borca. Tako bi trebalo.

TEHNIKALE

Pa, grafika govori sama za sebe... Zvuk je na najvišem nivou, i treba pohvaliti komentatorski tandem Stephen Quadros - Bas Ruten, kao i zvuk u celoj igri. Lepo je što se THQ setio veterana ovog sporta (veštine)... iiii toa e toa Nije loše, dobro je, moglo je i bolje - Pride FC **KARIJERA?**

Pa daf je moguće da pored svih prisutnih boraca, i turnira ne postoji Career mod? Možda će neko reći - Ma, Simiču je karijera važnija nego drugima!!! Ali videćete, vremenom će vam nedostajati ovaj deo igre.



IGROMER

- 1-2 igrača
- Memorijna kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

Platforma: THQ

- PS2
- GC
- X BOX
- GBA
- PSONE

Završ: Tuča

Medij: CD 1

8
10
7
7

74%

aparati, igre, prateća oprema...
stigao je Mesija - čip za PS2, a uz njega:

- Metal Gear Solid 2
- Ace Combat 4
- Silent Hill 2
- Max Payne
- Final Fantasy 10

Bak
prazni CDR (noname, TDK, Verbatim...)

011/477-132

063/239-352

BIJUGOSLOVINSKI MAGAZIN ZA PC IGRE

The GaMe®

EXKLUZIVNI INTERVJU

NWN: Shadows of Undrentide

MEOWORLD 2

PLANET SIDE



PORED YODA IGRALI SMO
Warcraft III
The Frozen Throne

GaMe®

UBILARNI 50. BROJ!



100 % PC • 2 MEGA postera!

Exkluzivni intervjui:

NWN: Shadows of Undrentide

Apocalypse

Reviews:

Freelancer

IGI2 Covert Strike

Harbinger

Blitzkrieg

Od sada možete
naručiti i CD izdanje
časopisa The Gerner
Plus

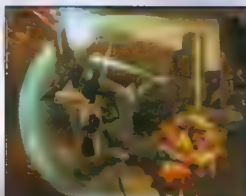
**Broj 50 na kioscima
05. IV 2003.**

Potražite ga na kioscima blizu vas,
kod košportera i u boljim CD klubovima.



The GaMe®

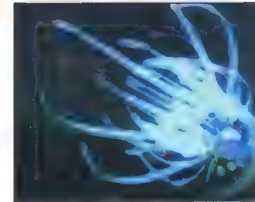
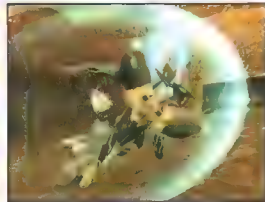
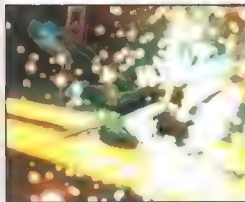
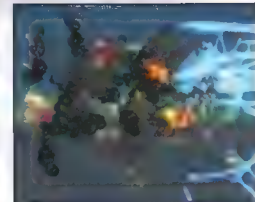
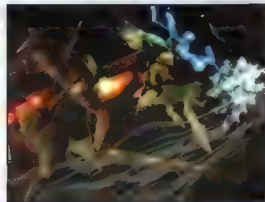
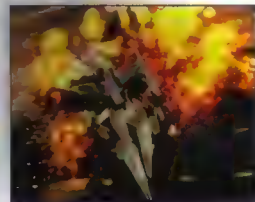
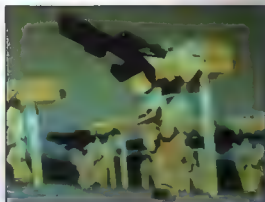
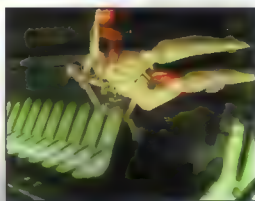
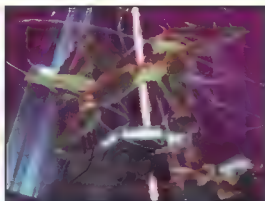
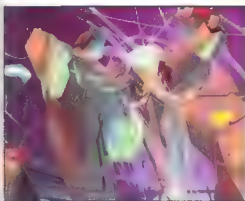
ZONE OF ENDERS



Eeeee, ovako neshto sam od uvek gotovio da vidim... Ispravka iliti korekcija napravljenih greskija u vidu nastavka koji je neochkevivano uzvratilo udarac. O da, a pravo da kazem da sam josh ONOMAD patio za tim da opisem ZoE, ali kako je jedan broj kasnio, a igra doshla bash u tom periodu i bila oshtro kritikovana od strane zapada, urednistvo se odluchilo da se igra NE OPISHE. Mislili, daleko od toga da je igra bila katastrofichna, ali josh dalje od toga da je bila ekstremno kvalitetna. Dakle, odredjeno vreme dochnije - programeri koji su odizishni, teli da naprave fenomenalnu igru, razocharani svojim ostvarenjem uzimaju veliku količinu lekova za smirenje, sedaju za tastature i skoro dve godine dochnije, polumrtvi, bleedi i ispijeni ustaju uz pomocc ortopedskih pomagala, sreccni, zadovoljni i aneurisichni. A da li su odradili valjan posao? Shto se mene tiche DA Chinjenica je da igra u principu nije promenjena, makar shto se tiche mehanike kretanja i njene osnovne koncepcije. Josh uvek se nalazite u Frejmu, Miehcu, Techu, Botu ili Gear-u (nazovite to kako hocete), potucajuci se po virtuelnim arenama i sredinama, rashtraflujuci robotichke nakaze, chupajuci, cherupajuci, mlatecci, prangajuci i vitlajuci (ccu, cesh, cce, ccemo, ccete, cce... danas su mi sudjene igre shmekerske - zvini AJS, ljubi te batica, prim.aut.). Kako je glavna mruishka uloga promenjena, tu sad nije jedan mali, uplashedi dechak koji cvili

dok ubija vecc je tu Dingo Egret, iskusni "pajvan" koji pronalazi Dzheljutja i ulazi u njega kako bi sachuvao sebe i svoju ekipu od napada Bahram-ovaca, koji takodje ze le pomenutu mashinu. Vodka te klape je njemu stan znanac, derikoza i vucibatna koja se odaziva na ime Nohman, pilot Anubisa, koji se trudi (samo da ne ostane trudan) da shto pre zavrshil konstrukciju nepobedive tvrdjave koja se zove Aumaan (kakav zaplet, ni ja ga pijan ne bi bolje napisao) Da li cce stan Dingo sprechiti Nohmana...? "Hau jes nou", shto bi rekli Nadrealisti. Dakle, stanhi poteza ima na pretek, iako su kontrole josh uvek pomalo krute, i sve se izvodi na isti nachin, samo malo prefinjenje. Kombo sada ima zavrshnicu, tako da u odnosu koje je zadnje dugme koje ste stisnuli, robot radi drugu stvar (shamaram, shamaram, shamaram, stisnem trougao zavrijachio sam bleu u nebesa, stisnem iks, zahevtao sam dileju u beton) Ovo ume da bude veoma konsno u usklm, ogranchenim prostorima, kada je malo mesta za manevisanje zbog neprijatelja kojih ima u izobiliju. Koknesh bitangou bitangi u tiche i zavrshish s obojcom po kratkom postupku... Onda su tu i "sab" oruzja koja nisu tu da bi se "obogato arsenal" ili "ushareneo" meni, vec koja su i vishe nego potrebna u datim momentima kada horde neprijatelja idu u vashem pravcu, razmahujuci ekstremitetima i eksplozivnim napravama, sigurno ne u cilju da vas izvedu na pice ili prodiskutuju na temu juchershnje utakmice. Pomenuth oruzja ima 14 (od kojih su neka

Geyser ["stanuje" neprijatelje na kratko], Gauntlet (dzdz-bidza koja oshtecuje dupje sve shto mune), Comet (kugla plazme koja ljshti pred sobom), Decoy [vishestruka slika Dzheljutja, koja služi kao mamac i zbunjuje neprijatelje], a promenjeno je to da pod-oruzja vishe nemaju municiju, vecc za njihovu upotrebu postoji sub-gauge, skala koja se smanjuje upotrebom istih. Poshto neprijatelja ima na "desetke milijuna", pobolshan je i lock-on sistem, koji sada moze simultano da ulokuje MNOGO neprijatelja, shto je i vishe nego neophodno, posebno u momentima kada na malom ekranu TV prijemnika (kolor monitora prim.aut.) ima izmedju 40 i 50 neprijatelja. Isti tako je i "hvatanje" (grehlovanje) doterano tako da sada Frejmi (da ne govorim stalno Dzheljuti, skroz mi je naporno da mu kucam ime iznova i iznova...) mnogo brze hvata, kako neprijatelje, tako i objekte i otpatke iz neposredne blizine, koje moze da zavrljchi u josh uvek funkcionalne protivnike. Nego da se "bachimo" na kontrole. Mada je sve doterano pak, tu i tamo one urmeju da potkazu. Kada uzmemo u obzir i chinjenicu da kamera ume da izvlimi i spontano promeni ugao za 90 stepeni, desi se da manevisanje nije bash tako glatko posebno u vecim sredinama. Nekada cce se desiti da mislite da idete u pravom smeru, ali cete u odsudnom momentu shvatiti da se niste zaputili bash tamo di ste zeleti, pa cce to delovat frustrirajuce. Osim ovih zamerki neke bitnije



nemam, tako da je ovo (imajući u vidu sve ostalo) apsolutno minorno. Sama igra je takođe podosta otežana. Pored pomenutog BRDA neprijatelja koji su vesito ukomponovani u okoliš, tu su i boss-ovi koji su prave MRGE. Mame mi, neki su mlogo "zahebatani", tako da cce vam biti neophodno nekoliko nastavljanja kako bi ste provalili caku za odstrel bitange. Tu stupa na scenu glavna stvar - MOTIVACIJA. Kada se desi da "mrežete", em gubite iskustvo koje ste stekli u medjuvremenu, em shto ste degradirani za nivo, chimе su vam sposobnosti umanjene, tako da morate da obratite posebnu paznju na sopstvenu dugovecnost. Sa druge strane, razvaljujuci igru i dobijajuci poene, otvarate nove modove, opcije i resto, shto je josh jedan dokaz da se Konami trudio da ispravi prvobitne greske. Sarna grafika koja je onomad bila dosta napredna je poboljsana, tako da su sada sredine mnogo vecce, za dosta vishe detalja, i

vecim brojem objekata, a prisutno je i podosta svetlosnih efekata, kao i mestimicni cel-shade-ing (dodushe kada su svetlosni efekti i eksplozije u pitanju), dok je koncept "kljakavih" 3D animacija napushten na ushtrb rukom crtanih manga sekvenci Kickass? Oh, yes... Muzika je na nivou (elektro dens i klasika), dok je govorna gluma pricha za sebe... to se ne moze docharati - to se mora valirati. Chirjenica je da se ova igra moze uzeti kao knjski primer savrshenog porta sa "maternjeg" na "strani", poshto je original vanjanta za japa

ske trzishte izashla samo par nedelja ranije (Xeno je portovan skoro godinu dana). I tako mi ostaje samo da vam preporuchim igru, shto zbog kvaliteta, shto zbog MASNE DONACIJE od strane Konami-a (wakaremaska Hideo Kojima, ossh Shuyo Murata) koja je nesumnjivo pomogla mom finansijskom stanju i mojoj blagodeti uopshte. Hteo bih i da se zahvalim prezimenjakinji na toplom pismu (iz prethodnog broja) i lepim zeljama, i da pozdravim kako nju, tako i celu njenu klapu. Fala vam lepo - sve nako kolektivno i grupno, ljubi vas baticca..

bonus

IKARUGA

izdavač: Konami

- 1-2 igrača
- Memorijaska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

- PS2
- GC
- X BOX
- CBA
- PSONE

KONZOLE

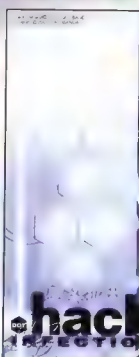
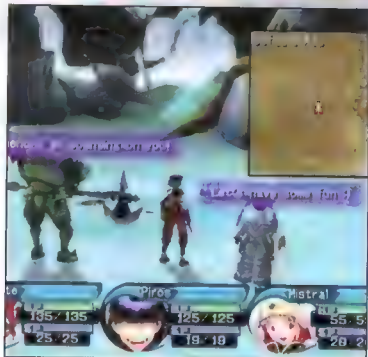
OCENE

Zanr: Pucalica	Medij: 2 DVD
9	9
10	10
8	8
8	8

89%



HACK.// INFECTION



Ni sam ne mogu da verujem da su me moji "najmiliji" ovog meseca zaradovali sa velikim brojem RPG igara... Eto, jednom i meni da se tu i tamo pokoja želja ostvari, a i bilo je krajnje vreme, iskreno da priznam. Elem, ne samo da sam radosan zbog velikog broja ostvarenja omiljenog žanra, već i zbog činjenice da sam imao prilike da oprobam ove SVEŽE, interesantne koncepcije i radnje

Nego da krenem od početka. Ovih dana, kada je silikonska umetnost uznapredovala, te kada su se pojavili novi PERIFERIJALI, procesori i čipovi, moduli i džidža-bidže, originalni ljudi, svežih ideja su sve više traženi, igre koje imaju dubinu i jaku koncepciju bujaju, a kako se one (igre bre, prim aut.) prave već dugi niz godina (decenija tako da se izrazim), pojavljuje se jedan vitalean problem - ORIGINALNOST KONCEPCIJE, odnosno - napraviti nešto što nije svrstano u kategoriju "već viđeno". Sećam se razgovora sa jednim kolegom novinarem iz drugih novina (koje neću spomenuti - ni oni mene ne reklamiraju, ne vidim zašto bi ja njih), koji mi je preko 18-e flaše Hajnikena ispričao jednu tužnu priču o izgubljenosti mladosti, slomu ideala i moralu, te povratku u surovu realnost. Taj kolega se izgubio med' hiljadama napisanih tekstova, tako da na samom kraju svoje karijere više ni sam nije znao koju je igru igrao, a za koju je samo čuo. "Sve mi bre izgleda isto i već viđeno, ma uostalom - videće i sam, na kraju ćeš i ti batali-

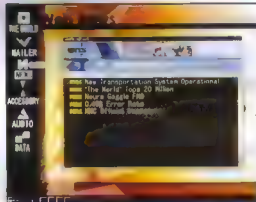
ti originalnost, početi da odrađuješ tekstove žablonski i zbog honorara, a bez da si pošteno odigrao igru...". Taj moj kolega je napravio jednu ključnu grešku - dozvolio je da ga život i svakodnevnica pojedu, a usput je smatrao da je PRAVI IGRAČ (a ko je čitao moju izgubljenu rubriku, shvatio je da takav ne postoji...), što na kraju krajeva i nije bila činjenica. Doduše MI - šmekeři, koji ma je svaka igra (žena) jedno malo umetničko delo, se iz dana u dan oduševljavamo... što je anegdota toliko dugačka? Pa da metaforom nagovesti originalnost pomenutog dela. Još od legendarnog Day of the Tentacle - nisam imao prilike da igram igru u igri... Ne razumete?

Glavni lik u igri nije neki zdrkanli budža, napumpan stereoidima, koji zrači auram i koji ima ozbiljnih problema sa nivoom testosterona u organizmu, već je - klinja (Kite) koji sedi pred svojim "kompom". On sedi i igra igru The World posredstvom mreže sa svojom ekipom drugara i radi sve one stvari koje i vi radite kada ste na mreži - čitajte, i-mejlujte, traži drugare i poznanstva i sa njima u talu bleji po već pomenutoj igrici, sakupljajući iskustvo i predmete koje dodicije trampi i razmenjuje. U datom momentu on shvata da se nešto čudno dešava, kapirajući da je jedan od njegovih "drugarića" (Orca) pao u komu (što u igri, što u realnosti) i - kao što je logično, odlučuje da pokuša da provali o čemu se u stvari radi... Seda za makinu, logu-



je se na server i ustvari tada sam HACK počinje. Sada, pošto je najveća mana igre njeno relativno kratko trajanje, ovo je sve što ću vam reći a da je vezano za sam zaplet.

Ono što je mnogo bitnije je - kako se realizuje samo igranje. Ako ste igrali Fantasy Star Online, verovatno vam nije nepoznata koncepcija Hub citra, mesta gde se posle "avantursanjanja" dolazi po nagrade, kontakte sa ostalima, nove kvestove i opremu. Tako je i ovde - dobijete tip gde se nalazi tamnica, nešto treba da odradite, to odradite i vratite se, usput se maklajući i "mančkinujući" i sve je to lepo i krasno... Samo što ovde pored običnih duela postoje i Data Drain takmičenja - dueli u kojima vi preradujete program vašeg protivnika. Ovi dueli su mnogo teži nego ostali i kritični su, tako da se izrazim, jer kako vi možete igraču da "drejnujete" lika i



smanjite mu nivo u igri, tako može i on vama. Na kraju ovakve borbe možete dobiti retke predmete, kao i Virus Cores, koji vam služe za "Gate Hacking" - razbijanje servera i otvaranje tamnica i područja u igri koja nisu predviđena za SVE igrače. A zašto? Zato što se u igri PROKLETO TEŠKO leveluje, tako da ste na ovaj način inspirisani da radite Data Drain duels, kako bi popeli nivo što pre i što efikasnije, kako bi otkrili šta se ustvan desilo i kako bi stigli do nekih delova koji su ključni za samu igru.

A onda su tu klase likova - Blade Master, Twin Blades i Wave Master, koji zamenjuju klase ratnika, lopova i maga, svako sa jedinstvenim sposobnostima i arsenalom. Šta to znači? Da i pored mnoštva inovacija, originalne koncepcije i nesvakidašnje radnje ipak postoji dodirna tačka između "onih starih" igara i ove nove, tako da će i "oldschool" igrači i ljubitelji žanra biti i više nego zadovoljni. Tu je naravno i drugi tip borbe - naime svaka pega se dešava u realnom vremenu, a ne na poteze (kako je većina navikla), tako da je pored statistika i numeričkih vrednosti na koje se svaki Frpadžija loži neophodno obratiti pažnju na tajming svakog napada, kao i na tehniku koja se koristi u borbi, što doprinosi osećaju i taktici koja je esencijalna. Interakcija sa drugim likovima je jednostavna, pa iako ne možete da im dajete precizna uputstva šta da rade, možete da im "saopštite" na koji način da se ponašaju i kako da reaguju (ja udaram, ti madijaj, ti leć i sve je ok)... Na zalost, pošto

neмам mnogo prostora da vam upriličim i ušarenim tekst još kojim detaljem, saopštiću suštnu u par prosto-proširenih rečenica. I pored toga što igra nije preterano teška, što se može preći za oko 25 časova intenzivnog igranja i što ima katastrofalan sistem kadriranja (igrač ima punu kontrolu kamere, umesto da ona "inteligentno" prati dešavanje na ekranu), ona poseduje interesantnu priču, zanimljive likove i sistem igranja koji je apsolutno adiktivan

jednog virtuelnog sveta su dovoljan plus da nadomesti minus koji igra zadobija zarad "tehnikalija", tako da donosi jedno sveže i krajnje pozitivno igračko iskustvo. činjenica da se lik koji furate može sačuvati i importovati u ostale epizode .hack-a (koje treba da se pojave tokom i do kraja godine - za sada je planirano još TRI) je još jedan plus pride, a meni ostaje samo da se nadam da će "tehničke smetnje" biti otklonjene dok se ne pojavi .hack// MUTATION

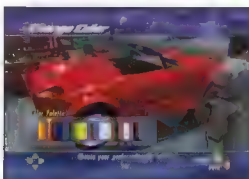
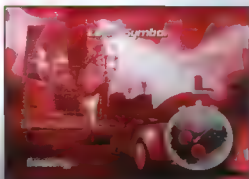
Do sada nevidjen sistem igranja i koncepcija

Videćemo... **Na toplije** preporučujem svima. ■

	IGROMER izdavač: Sony žanr: Akcija medij: CD 1	KONZOLE • 1 igrač • Memonjska kartica • Vibracija • Analogna kontrola	OCENE PS2 GC X BOX GBA PSONE	OCENE 8 8 9 7	82%



APEX



Infogramesov trčak je ima sve što je potrebno... osim onoga nečeg što je nekoj igri potrebno da se izdvoji kao lider. Uvek nas obraduje kada developen nove igre krenu nekom alternativnom rutom u stvaranju neke nove ideje, makar i po cenu da igra ne bude hit. Evo još jednog primera na temu korišćenja licenciranih vozila u igri, kao i oštećenja automobila. Dakle, većina automobila PROTIV kojih ćete voziti su najbrži i najbolji modeli Toyota, Mercedes, Lotus i Ltd., ali automobil kojim ćete vi upravljati će biti originalni model koji je napravljen od strane lično vaše kompanije za proizvodnju automobila. Naravno, cilj igre se ne sastoji samo od ovoga. Naime, statistike prodaje vozila u Evropi govore da se kupci mnogo češće odlučuju za kupovinu vozila koja imaju uspeha u raznim takmičenjima širom sveta. Apex vas stavlja u ulogu proizvođača automobila a budućnost vaše kompanije zavisi od vašeg uspeha na trkačkoj pisti. Ovo u suštini zvuči bolje nego što se igra jer igra od vas zahteva da pobeđujete i pobeđujete i pobeđujete, a jedina razlika u odnosu na standardnu koncepciju otključavanja dodatnih automobila je ta što usput otključavate i elemente koji su vam potrebni da što bolje razvijete različite modele automobila u

vašoj kompaniji
Gameplay

Doživljaj vožnje u Apexu je na nivou nekoliko najkvalitetnijih simulacija vožnje. U pitanju je mešavina arкаде i simulacije dosta nalik na Project Gotham jer je vrlo jednostavno uzeti kontroler i učestvovati ali da bi postigli vrhunske rezultate trebaće vam malo više truda. Ako volite trkačke igre u samoj vožnji nećete naći ništa što već niste videli do sada. ABS sistem kočenja na svakom automobilu daje dodatni osećaj arкаде jer ćete često kočiti i skretati u isto vreme. Poenta je da kada savladate najbolji način za prolazak kroz krivinu više nema nečega što će vas sprečiti da ostvarite put ka uspehu. Veštačka inteligencija ostalih vozača na stazi je klasičan primer vešte debate na tu i realizam ili zabava sa kojom se developen već godinama bore. To znači da sve dok se trudite da ostanete u trci vozači ispred vas će ostajati u vašem vidokrugu po cenu i da uspe. Ali kada preuzmete vodjstvo u trci oni će uvek biti iza vas čekajući da napravite makar i najmanju grešku da bi vas pretekli. To se odnosi na najmanji izlazak van staze sa samo jednim točkom, ali zato nikada neće odmaći daleko. Ovo svaku trku čini zan-

imljivom i nećete morati često da restartujete trku ili osećaj koji ovo izaziva prosto nije "prava stvar". Ali za prosečnog igrača je na kraju ipak bolje da ostanu u trci nego da zbog najmanje greške pred kraj trke mora da restartuje trku. Možemo reći zabava - realizam 1:0. Ukupni broj automobila i staza u Apexu je dovoljno velik da će vam trebati prilično vremena da ih otključate. Mi nismo projali ali Infogrames tvrdi da u igri ima više od 80 automobila. Ono što znamo je da su automobili skriveni pod Dream Car, Roadster, Super Car i Sports Car kategorijama i da konačni zbir uključuje višestruke verzije istog automobila. Multi-nacionalne staze su odlične, pa čak i ako ih igrate u ogledalu barem su elementi okruženja sveži sa različitim motivima - urbanim, seoskim i stacionima. Dream Mode je osnovni mod u kome gradite karijeru istovremeno kao predsednik kompanije i kao prvi vozač. Interfejs je u fazonu Pro Race Driver sa fens: menijem koji izgleda kao garaža sa različitim likovima, policama i tablama na kojima se u stvari nalaze opcija za upravljanje igrom. Ali ceo sistem izgradnje auto imperije delju pomalo isprazno jer nije na vama da stvarno dizajnirate pojedinačne detalje vašeg proizvoda već prosto dobijate predodred-



hijne modele i opcije koje možete ugraditi. Lično mi se veoma dopala ideja sa postavkom za izgradnju sopstvenog automobila ali toj ideji treba još mnogo produbljivanja, mada nema sumnje da će biti uspešna.

Kritika

Recećemo od osvetljenja koje je vrhunsko. Baš Splinter Cell trkačkih igara ali su se developeri zaista potrudili oko načina na koji se osvetljenje menja i ponaša na trkačkoj stazi. Slobodno možemo reći da je prezentacija u fazonu "e sad ću da ti pokazem zašto sam kupio Xboxa". Modeli su napravljeni od otprilike istog broja poligona od kojih su i njihovi konkurenti iz Pro Race Drivera. Znaćete da cenite ovo kada vidite glatke zaobljene ivice nekih od Dream Cars koje ćete otključati. Okolina se sastoji od glatkih površina automobila sa upućenim jasnoćom čak i kada se prebacite u pogled iz kokpita kada vam je potreban tako blizu. I nisu same tekture te koje brižljivo okolinu već ćete videti i okolne zgrade reflektovane na na karoseriji na drugu stran automobila i u ralnim proporcijama. Kao što sme već reći, automobili u Apexu ne mogu oštetiti, ali sam način na koji se odražava refleksiju na modelu automobila jeste sasvim savršen. Prednji i zadnji branici će se pokretati, možda ćete čak otključati celu boju branika i izazvati varničenje ali način na koji se metal krivi i komadići metala koje poletu u Pro Race Driveru su nam već

pokazali koliko dobro može izgledati pravljenje štete vozilu na Xboxu. Konačno hoćemo da kažemo da je sistem oštećenja malo lošiji od kvaliteta ostatka igre. Lokacije su vrlo upečatljive i življe nego u većini drugih vožnji. Dok na primer jurite kroz Menhetn videćete rotaciona svetla i čuti sirene policijskih automobila. Sama policijska vozila nisu baš vrhunski urađena ali su prisutna. Ako znate kako izgleda nivo detalja struktura, ljudi i objekata duž staze u Rallysport challengeu onda znate kako to izgleda i u Apexu sa dodatkom vrlo dobro izrađenih evropskih lokacija. Takodje smo uvereni da se u Apexu koristi sistem kreiranja staza koji se sastoji od "nalepljivanja" određenih komadića staze jedan na drugi, pa se na različitim stazama ponavljaju isti segmenti. Ovo nije toliko kritika koliko konstatacija jer je to ipak mnogo bolja varijanta nego da ukupno imamo samo par staza.

Zvuk

Zvučni efekti su urađeni u 5.1 surround modu, ali su toliko neadekvatni da i neželite da ih čujete previše jasno. Rekli smo da se

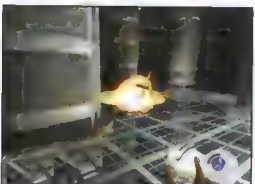
često dešava situacija da vam se na braniku nalazi gomila suparnika sa mašinama koje urlaju ali je zvučni efekat toliko mrljav da nije nimalo uverljiv. Takodje kada promenite ugao kamere ne dešava se nikakva promena u perspektivi zvuka na koju smo već odavno navikli. Efekti sudara su uverljivi toliko da zvuče otprilike kao da lupate čekićem po oluku. Makar je muzika u tehno fazonu koja po mom ličnom mišljenju mnogo bolje leži vožnji od nekih gitarskih izlivanja. Iznenadjuje glasovna gluma koja sadrži dosta britanskog engleskog koji je uvek osveženje.

Najveća mana Apexa je što u samoj igrivosti nema ničega što negde već nije urađeno, jer kada švatite da izgradnja auto imperije ne unosi nikakvu dodatnu strast u trke ostaje vam bazična, kvalitetna ali is dalje bazična simulacija vožnje. Developeri u globalu očigledno imaju dosta entuzijazma za trkački žanr iako većina očigledno odavno nema nikakvih novih ideja koje bi njihovu trku plasirali u sam vrh. Apex svakako preporučujemo svim trkačkim fanaticima koji su već navozali jedan krug previše u Segi GT

bo'us IGRIMER		Izdavač: Infogrames		Žanr: Trke		Izdano: 2 DVD	
	• 1 igrač	KONZOLE PS2 GC X BOX GBA PSONE	<input checked="" type="checkbox"/> PS2 <input checked="" type="checkbox"/> GC <input checked="" type="checkbox"/> X BOX <input checked="" type="checkbox"/> GBA <input checked="" type="checkbox"/> PSONE	OCENE IGN GAMESTARS METACRITIC PLAYSTATION	10 6 7 8	83%	
	• Memorijaska kartica						
	• Vibracija						
	• Analogna kontrola						

STAR WARS:

JEDI KNIGHT 2 - JEDI OUTCAST



Formula za pristojnu igru zasnovanu na Star Wars temi je očigledno vrlo jednostavna, posebno sa snagom koju donose konzole nove generacije. Ovo najbolje objašnjava kako su Vicarious Visions, developeri koji su radili ovu igru u verziji za PC, preradili igru u verziju za Xbox u neverovatno kratkom roku. Na žalost multiplayer komponenta igre nije prenesena iako je to bila jedna od jačih strana PC verzije a Xbox Live hvata zalet iz sve snage.

Ono u čemu će vlasnici Xboxa uživati je Star Wars legenda - likovi, oružja i vrhunski grafički i zvučni efekti kvaliteta jednakog onima na PC-u. Lightsaberi i stormtruperi, za razliku od battle droida i Gungana, poništavaju efekte malo slabijeg dizajna nivoa u nekim delovima igre. Nedostatak multiplayer komponente igra je kompenzovan sa nekoliko tipova igara, dosta podešavanja i naimnim botovima na sve strane.

Gameplay

Priča vas stavlja u ulogu Kyle Katarna, koji se mora podsetiti šta to znači biti Jedi vitez pošto je vremenom malo ispao iz fazona. U ovom

delu igre ćete laserima raščistiti sebi put kroz dobro poznate i drage lokacije Star Wars univerzuma, a usput ćete nailaziti i na poznate likove poput Landa Calrissiana i nekog momka po imenu Skywalker. Glavni adut su oružja i Force moći koje dobijate iz misije u misiju. Kao Kyle, izrastate u Jedi viteza sa svim mogućim veštinama koje će vam itekako zatrebati kad vas malo kasnije u igri pritisnu.

Igra stvarno počinje da se razvija tek kada se dočepate prvog Lightsabera (na Yavinu IV, otprilike na trećini igre) jer do tada praktično igrate standardni fist person shooter. Dobro, to je FPS sa Imperinjinim stormtrooperima, blasterima i termalnim detektorima, ali dobijanje u posed Džedajevo oružja mira i pravde praktično menja sve u igri. Najveći uspeh koji su Ravenovci ostvarili u ovoj igri je gladak prelazak iz prvog lica u treće lice da bi razradili sistem borbe sa lightsaberom. Mehaniizam kontrole lightsabera možda zahteva malo navikavanja jer ne možete prosto koristiti levi ili desni obarač za primarni i sekundarni napad kao što to radite sa svakim drugim oružjem niti na taj način možete izvršiti moćno

višanje saberom.

Korišćenje lightsabera prikazuje iste one prednosti i mane i tehnike korišćenja lightsabera koje smo videli u Star Wars filmovima. Tako da odbijanje hitaca iz blastera automatski radi fino i lepo sve dok ste okrenuti ka napadaču. Ukoliko hitnete vaš lightsaber u bumerang fazonu ka neprijatelju to može biti vrlo razoran udarac ali vas isto tako ostavlja ranjivim, posebno ukoliko ste saterani u ćošak. Čak i u toj situaciji developeri su ostali verni činjenici koju znamo iz filma, tj. lightsaber se vraća u ruku njegovog vlasnika kada mu se nađe u vidokrugu.

To ne znači da možete da zaboravite razbijanje klasične blastere kao što je Wookiee bowcaster ili missile launcher. No ipak kada nabavite lightsaber on će postati vaš glavni način "komunikacije" sa neprijateljima i samo ćete se povremeno vraćati klasičnim pucalkama.

Ali čekajte malo, jer vas čeka još i konšćenje Sile. Ovo potpuno upotpunjuje utisak da se stvarno osetite kao Jedi vitez. Force Push,



Super Speed i Mind Trick su sjajne, ali deluju prilično siromašno u poređenju sa moćima tamne strane kao što su Lightning i Grip. Ali postoje bar još dve dodatne moći koje će vam se dopasti posebno kada stignete do Jedi Arene, kao Healing i Force Draining na primer, a da ni ne računamo pasivne moći kao što su trčanje po zidovima i poboljšani Jedi skokovi. Svi oni ispijaju vaše rezerve Force energije ali se ona automatski obnavlja tokom vremena.

Ukratko vaši snovi da postanete Jedi se ostvaruju u virtuelnom svetu dok saberom sečete legije stormtroopera i istovremeno if Force Pushujete sa litiče upravo pošto ste napravili super Jedi skok.

Iako mi se dopada tempo kojim stižete nove predmete i moći, postoje momenti u igri kada utatate unaokolo bez ideje šta bi vaš sledeći potez trebalo da bude. Kontrolna šema koristi svaki deo Xboxovog kontrolera, tako da prosto osećate kako ste dve polje sa Jedi veštinama kako se navikavate na

komande. Izmjena Force moći je malo trajava jer je neophodno da više puta pritisnete dole na krstiću ali zato možete mapirati crno i belo dugme sa moćima koje vam najviše trebaju za brzi prinstup

Grafika

Modeli likova i okruženja izgledaju izuzetno Frejmrejt povremeno ima tendenciju da se zagrcne, posebno u velikim borbama u Jedi Areni, ali veći deo igre se dobro drži. Filmske sekvence izgledaju malo ispod nivoa na kojem je cela igra, dok je animacija Kyla tokom segmenata igre iz trećeg lica je iznad proseka. Većina njegovih akcija su čiste i jasno defin-

isane, poseno tokom akrobatskih poteza. Dosta lightsaber napada ćete teško ceniti jer zavise od vaših podešavanja i udaljenosti mete. Dok konstantno koristite levu palicu da ostanete u pokretu dok krijate neprijatelje, Kyle ispada vrlo nespreatan Jedi.

Igre kreira okruženja koja su vam dobro poznata iz filmova na jednom vrhunskom nivou. Efekti providnosti, pomeranje trave na vetru i detaljni svetovi i teksture se savršeno uklapaju. Hladni hodnici Star Destroyera izgledaju baš kao što bi trebalo zbog adekvatnog osvetljenja i ključnih objekata. Plus imamo gomilu onih kompjuterskih terminala u fazonu sedamdesetih godina sa velikim dugmadima i trepćućim svetlima koji apsolutno nemaju nikavu funkciju, ali tako izgleda Star Wars i to smo i očekivali.

Zvuk

Audio elementi Star Wars igara su oduvek bili jaka strana LucasArtsa. Zvučna baza podataka je bila dobro napunjena sa kvalitetnim uzorcima mnogo pre nego što je Jedi Outcast uopšte i zamišljen pa sa svako oružje i eksplozija čuju na adekvatan način. Glasovna gluma je uverljiva zahvaljujući legedarnom Billy Dee Williamsu koji je ponovio svoju ulogu Landa Carlisiana. Mark Hamill je bio previše zauzet da bi pozajmio svoj glas Luke Skywalkeru. Zvuci koji potiču od R2 i stormtroopera u igri su čak i zanimljivi, jer ako se na primer pršunajte grupi stormtroopera možete čuti interesantne dijaloge, dok je muzika je klasična Star Wars tema.

Jedi Knight II je najbolje Star Wars iskustvo na Xboxu od sada zbog izetno kvalitetno urađenog porta sa PC-ja. Nadamo se da će ovo biti prekretnica za ovaj serijal na Microsoftovoj mašini.

IGROMER		Izdavač: Lucas Arts	Žanr: Akcija	Medij: 2 DVD
KONZOLE	1 igrač	PS2	GRAFIKA	9
	Memorijska kartica	GC	ZVUK	9
	Vibracija	X BOX	IGRIVOST	8
	Analogna kontrola	GBA	PROSTOR	7
		PSONE		
		UKUPNO		
		88%		

METROID PRIME



Sve je počelo davno, pre čitavih petnaest godina. Tada je Nintendo započeo serijal Metroid. Prvenac je bila igra na NES konzoli, usledilo je osvajanje za GameBoy, zatim i za SNES. Zatim je izašao Metroid Fusion za GameBoy Advance, nastavak Super Metroida za SNESa, a sada je pred nama i nova igra u ovom serijalu - Metroid Prime za GameCube.

Metroid senjal je "žedo" pokojnog oca GameBoya, čoveka po imenu Gumpel Yokoi. Ukoliko ste igrali barem jednu od prethodnih igara iz ovog serijala, sigurno ste dobro upoznati sa glavnom junakinjom, plaćenicom po imenu Samus Aran. U prethodnim igrama ona je morala da se suoči sa neobičnim vanzemaljcima - metroidima - koji su parazitski isisavali energiju svojih žrtava. Igra koja je sada pred nama, Metroid Prime, smeštena je u period posle događaja iz originalnog Metroida na NES-u, a Samus mora da se suoči sa novim izazovima.

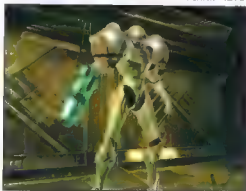
Mnogi su bili razočarani kada su se pronele glasine da će nova Metroid igra biti pucačina iz prvog lica. Međutim, ispostavilo se da su ove vesti bile netačne i da Metroid Prime nije FPS (iako dosta podseća). Uprkos svim očiglednim promenama, tvorci ovog ostvarenja su uspeali da sačuvaju atmosferu i kompletan igrački osećaj kojim su odasle prethodne igre iz serijala, što je svakako velika stvar. Kontrole se umnogome razlikuju od onih koje bi se očekivale u nekom FPS-u. No, kao što smo već pomenuli, ova igra i nije FPS već samo koristi tu perspektivu. Naime,

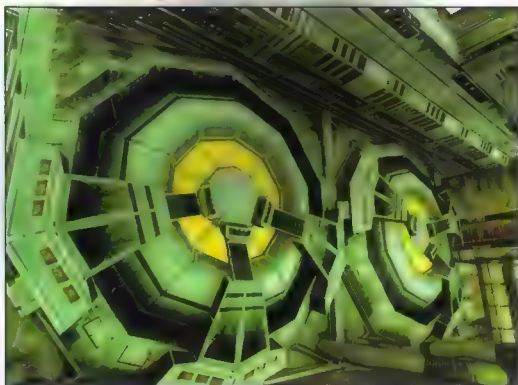
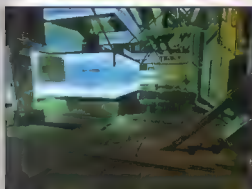
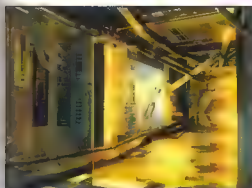
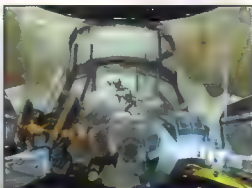
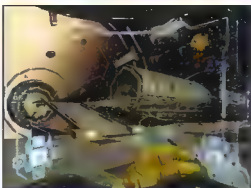
pogled jeste iz prvog lica, ali tu se svaka sličnost završava. Kontrole vam u početku mogu predstavljati problem jer su jednostavno drugačije od svega što ste do sada imali prilike da vidite, ali posle izvesnog vremena, sve će vam delovati izuzetno logično i brzo ćete se navići na njih.

Na samom početku, Samus je pozvana da ispita neke sumnjive događaje na svemirskoj stanici koja se nalazi u orbiti neistražene planete po imenu Tallon IV. Ta stanica pripada piratima koje je već imala prilike da sretnu u prethodnim igrama. Međutim, oni su u međuvremenu na Tallonu IV otkrili izvor

energije nazvan Phazon. Drevna civilizacija Chozo koja je nekada naseljavala ovu neobičnu planetu ostavila je za sobom mnoge ostatke, a nagovešteno je i prisustvo dvanaest artefakata moći. Pirati su otkrili energetski izvor i koriste ga kako bi stvorili nezaustavljivu moćnu armiju koja će jednoga dana zavladati galaksijom. Naravno, zadatak glavne junakinje je da ih u tome spreči, koristeći sve raspoložive metode.

Prvih desetak minuta igre, od trenutka kada se Samus iskrcava na svemirsku stanicu, predstavljaju svojevrsan tutorial koji će vas upoznat sa kontrolama i akcijama koje možete





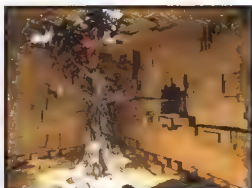
konstiti. Takođe ćete se upoznati sa opremom. Naime, vaše odelo je opremljeno i posebnom vrstom vizira (Scan Visor) koji vam omogućava da analizirate i sačuvate brojne podatke o svojoj okolini. Na taj način ćete biti u mogućnosti da pronađete poluge i prekidače za otvaranje vrata, poruke, otrovne pičke, ali i da uočite neprijatelje na vreme. Ono što čini ovu igru pravim Metroid ostvarenjem jesu fenomenalni nivoi, puni borbi i zagonetki. Bukvalno svaki nivo predstavlja novo igračko iskustvo. Oni nisu ni previše veliki, ali se sigurno ne može reći ni da su mali - taman kako treba. Pri tom, veliki broj prostorija, hodnika i drugih oblasti koje vam na prvi pogled deluju potpuno beznačajno krije svoje tajne - uglavnom tajne prolaze koje ćete veoma teško otkriti. Kada naletite na neprijatelja, možete ga gadati, ali i istovremeno kružiti oko njega kako biste izbegli napade. Ovo je posebno korisno u bitkama protiv bossova gde pojedini udarci mogu biti i ubilačni. Sami bossovi će, kao što je to ustalom slučaj i u većini kvalitetnih igara

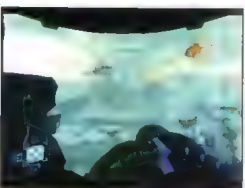
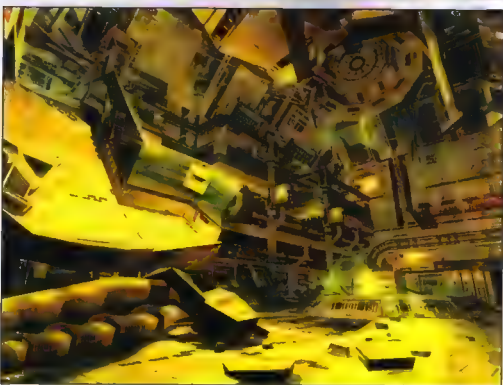
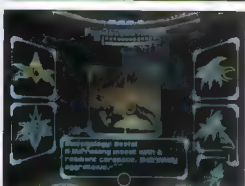
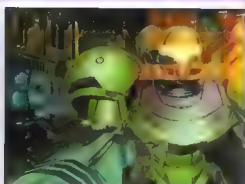
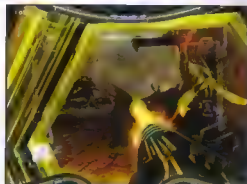
ovog tipa, zahtevati od vas i razmišljanje. Svaki će tražiti od vas da smislite adekvatnu taktiku kojom ćete ga eliminisati. Onoga trenutka kada pronađete slabu tačku, stvari postaju proste. Zagonetke na koje ćete nailaziti su veoma teške, ali i veoma logične. Često će u pitanju biti veoma očigledna rešenja, ali ćete provoditi mnogo vremena razmišljajući o tome šta da uradite. Bukvalno sve što se dešava (borbe, susreti, zagonetke...) ukomponovano je u priču i sve ima svoje zašto. Ništa tu nije slučajno i vremenom ćete sklopiti kockice i shvatiti da bukvalno nijedna stvar, nijedan lik, razgovor, borba ili zagonetka nije višak. Svaka čast tvorcima ove igre.

Samus će moći da koristi različitu opremu, ali ćete za one nešto jače stvari morati malo da se strpite. Vremenom, kako napredujete kroz igru, nalazićete razne upgradove - oružje, vizire, sposobnost da se pretvorite u kuglu (jedna od stvari koje su obeležile ceo serijal) kao i razne stvari koje će vam podići energiju. Zorja zaista ima puno, te ćete tako moći da



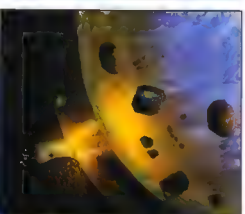
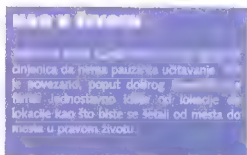
eliminirate svoje protivnike koristeći razne zanimljive stvari. Ipak, i pored svih ovih sjajnih osobina, ubedljivo najbolja stvar u igri Metroid Prime jeste atmosfera. Bukvalno svi najsitniji detalji koji bi joj mogli doprineti dovedeni su do savršenstva. Igra je pri tom i prilično dugačka (trebaće vam najmanje dvadeset sati da je završite), a kada je predete, jednostavno ćete želeti da je igrate ponovo, što nije stvar koja se može reći za veliki broj igara.





Vizuelno, ovo je jedna od najboljih (ako ne i najbolja) igara za GameCube. Sve izgleda fino, ali kada se malo bolje zagledate, oduševićte vas bogatstvo detalja. Evo samo nekih primera - mrtvi vanzemaljci na napadnutom brodu, lice glavne junakinje se ogleda u viziru, fantastični svetlosni efekti. Uopšteno rečeno, graфика je precizna, lepa, a detaljnost je zavidljujuća. Kompletan setting je futuristički, lokacije su veoma raznolike (napuštene planete su posebno zanimljive), a sve to podiže atmosferu na vrhunski nivo. Pri tom, zvuk nimalo ne zaostaje. Razni zvučni efekti obogaćuju atmosferu - jezivi zvuci koje ispuštaju neka od stvorenja, koraci koji odjekuju po metalnom podu... Muzika nije sjajna, ali vrši svoju svrhu.

fenomenalna grafika - pa šta biste više mogli poželeći. A ukoliko nemate GameCube, evo vam sjajnog razloga da ga što pre nabavite ■



Najzad, nije teško izneti opštu utisak o ovoj igri. U njoj jednostavno ne postoji ništa za šta bi se moglo reći da je osrednje ili loše. Njeni tvorci su jednostavno mislili na sve. Sjajna priča, obilje akcije, neviđena atmosfera,

bo'us ICE CREAM		Izdavač: Nintendo	Zanr: Akcija	Medij: mini CD		
	• 1 igrač	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	GRAFIKA 10	UKUPNO
	• Memorijska kartica	• GC	<input checked="" type="checkbox"/>			
	• Vibracija	• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>			
	• Analogna kontrola	• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>			
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			
					9	93%



NINTENDO
GAMECUBE

- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala

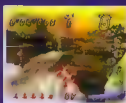
IZUZETNA PRILIKA!

13.950 din

**od 1160 din
mesečno**

**kao poklon
dobijate ORIGINALNU IGRU!**

**Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci**

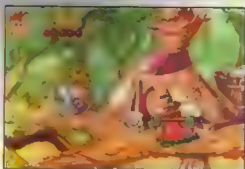
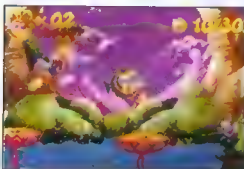


BeaSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB

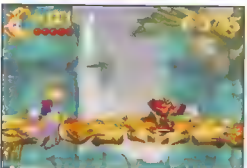
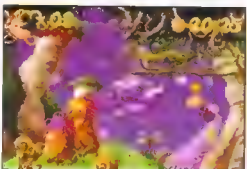
RAYMAN 3

Bilo je to davne 1995. godine kada smo prvi put sreli Raymana, veselu šarenu spodobu koja nas je uveseljavala svojim avanturama. Danas imamo priliku da vam predstavimo drugu igru o Raymanu koja je urađena za GBA konzolu.



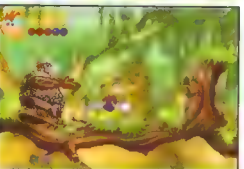
POVEZIVANJE

Mogućnost povezivanja GameBoy Advance sa drugom Nintendoovom konzolom, GameCubom već je maltene postala standardna. Ovdje ona skoro dostiže svoj vrhunac. Naime, postoji dvanaest novih nivoa (uključujući i konačnu bitku protiv bossa) koje možete igrati samo ukoliko se povežete sa GameCubom. Ovi skriveni nivoi izgledaju veoma slično onima u igri, međutim, daleko su zabavniji i izazovniji. Dakle, ukoliko ste jedan od onih srećnika koji posjeduju obe Nintendoove konzole, ne propustite da isprobate i ovaj način igranja - iskustvo bi trebalo da bude sjajno.



Nakon Raymana Advance, ponovo imamo prilike da igramo Raymanove avanture na "maloj konzoli". Prošlo je izvesno vreme od tada i - napredak je očigledan. Štaviše, primetićete ga čim startujete igru. Rayman Advance je bila igra u kojoj je igra bio primoran da zaradi i zasluži Raymanove specijalne sposobnosti tokom igre, a ovaj mališan je na početku imao samo neke veoma osudne akcije koje je mogao izvesti (uglavnom skakanje tamo-amo). U Raymanu 3 glavni lik već na početku ume i nešto više - na primer da snažno udara pesnicom ili da izvede "lebedeći" skok. Zbog toga ne morate da čekate da igra poodmakne da biste imali raznovrsne akcije i poteze, što je svakako veoma dobro.

Sama priča pozajmljuje dosta iz igara kao što su



Rayman 2 The Great Escape i Rayman 3 Hoodlum Havoc. Priča se vrti oko problema koje ima Raymanov drugar Globox jer je progutao nešto što nije trebalo, a u sve to je na neki način upetljan i admiral Razorbeard. Igra ima pedeset kratkih nivoa na kojima morate da rešavate raznolike zagonetke, sakupljate korisne predmete, a uvek vam je cilj da živi stignete do kraja nivoa. Tu je većina stvari koje obično radite u platformama - skakanje preko provalija, brčanje preko platformi koje se ruše, penjanje uz puza-vice i slično. Kako je igra veoma laka (kao uostalom i svi Rayman naslovi), a uz to nema ničega što bi je odvajalo od ostalih sličnih platforma, osetan je nedostatak izazova i osećaj već viđenog. Iako je igra 2D, imaćeći mogućnost i da vidite neke pseudo-3D nivoe, kao što je na primer onaj na kojem morate da se skijate na vodi. Oni nisu ništa posebno, ali unose osveženje i prijatnu promenu. Uopšte, grafika u ovoj igri je zaista sjajna. Sve je veoma detaljno, raznoliko, šareno, prijatno za gledanje i igranje. Sam Rayman je malo promenjen, tačnije ima nešto dužu kosu, malo veći nos, a animiran je osetno bolje. Isto važi i za muziku i zvučne efekte koji u potpunosti rade svoj posao i ulepšavaju kompletno igrачko iskustvo.

Sve u svemu, igra Rayman 3 nam ne donosi ništa novo - to je klasična platforma, bez mnogo izazova ili bilo kakvih iznenađenja, ali moramo priznati da je u pitanju jedna od najlepših platformi koje su se pojavile u poslednje vreme.

be'us IBERCER		Izdavač: Ubi Soft	Zanr: Platforma	Medij: kertrčž
KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>		
	• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		
	• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		
	• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>		
	• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>		
• 1 igrač				
		OCENE		
			9	
			9	
			7	
			4	
		86%		

PONESITE

IGRU SA SOBOM

GAME BOY ADVANCE

6.299 din



**Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci**

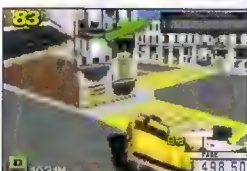
**od 579 din
mesečno!**

REDOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/462 45 791
Beograd • Svetogorska (Loie Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, 1 sprat, Gradsko šetalište BB, tel: 032/ 222 005

CRAZY TAXI: CATCH A RIDE

Bilo je to davne 1995. godine kada smo prvi put sreli Raymana, veselu šarenu spodobu koja nas je uveseljavala svojim avanturama. Danas imamo priliku da vam predstavimo drugu igru o Raymanu koja je urađena za GBA konzolu.



Još jedno iznenađenje bratiji sa svih strana Srbadlje i Černogorje - ja koji opisujem igru za "gnječilu"..." Mem ti leba, mislim ja u sebi, kako sada da je igram ovim gubavim i jakavim rukama, senzori su to, elektronika, račvrilicu je garant, a ako ne to razglabaću lagamu još konstrukciju. Nije mi strano tako nešto, trebalo je da vidite šta se desilo sa mojim legendarnim crnim kontrolerom jednom kada sam ga malo jače pritis'o u zaru izgubljene partije (dve reči: kolateralna šteta, prim.aut.).

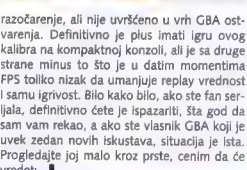
Elem, još ako se desi da je igra loša, kako ja da nadoknadim gubitak redakciji? Ne zaradjuje se dovoljno za panju i čvarke, a kamoli za 'vako skupo sokočalo'. Mislim, nije da nisam bio u situaciji da se to dogodi, ali krenimo redom...

Mnogi od vas se sećaju da sam imao prilike da opisujem "dvicu" za DC konzolu, pa mi je poveren zadatak da utvrdim da li je GBA verzija svrstana u "to je to" kategoriju. Pa da vam nagovestim - MALO JE FALILO... što se globala tiče, moram priznati da sam zadovoljan načinom na koji je igra reprodukovana za "rukohvat" varijantu, ali tehnički problemi su nadviđali situacijom, tako da se ja još uvek debelo dvouim oju ocena. Mislim - atmosfera je tu, modeli i poligoni OK, muzika je sjajna - iako nije ona licencna, al da u zube ne gedamo, i tako ti i sve redom. Ali...

Mozda niste primetili ali verzija za DC je onovremeno ostvarila jedan evolucionaran 3D endzin koji, verovali vi ili ne, dan danas (skoro tri godine) nije nadmašen. Pošto je u pitanju konzola sa moćnim procesorom, za čudjenje nije da je sve išlo onako zapanjujuće dobro, brzo i ludo. Ono što mnoštvo izdavača softverskih paketa za GBA izgleda ne švata je, da pomenuto sokočalo (gnječila) konstruisano prevašodno za 2D animiranje. A, ipak, ko sam ja da im ljujam čamac?

U čemu je konkretno problem? FPS... Mnogi od vas su se nekad pitali kakve veze ima FramePerSecond, pa da onima koji nisu skapirali (ili koji su friskli sa terminom) dodatno pojasnim: televizor ispoljava 60 frejmova u sekundi i to je dovoljno da se napravi skladan, tečan i bogat pokret. E, zamislite da gledate film koji ima prosek od 30 frejmova - telija ko da trepće, slika tu i tamo štućne, al boze moj, gledali su se pirati, pola bioskopske sale se vidi, ne može meni treptanje ugodaj da pokvari... ali kada padne na PET frejmova, sine, pa ne znam da li me više bole oči ili mozak, kao da gledam po diskoteci, sa 18 uključenih strobova, pijan kao majka (ili crna zemlja...). E, baš tu je problem, preopreterivši maali procesoričić koji GBA poseduje, u datim momentima, isti je toliko zauzet kalkulacijama, ispisivanjem i kalibracijama da frejmova nestimično ima PET. A nije da se nisu trudili - dva grada iz originalne igre su tu, samo što fale pojedine gradjevine koje su licencom ubačene (KFC, Levi's, Tower Records), tu su četiri lika sve sa svojim vozilima i još pride 9 crazy box mini igara. Neki od vas nisu igrali ni čuli pre za ovu igru? Pa poenta je u tome da imate određeno vreme da se vozite, kada nadjete mušteriju palite sa njom na odredište, usput je ludo vozeći... što ludja i brza voznja do cilja rezultira masnom napojnicom i produžetkom vremena za volanom. Jedna od onih igara koja vas uvek inspiriše, jer ste u želji da vam svaka naredna voznja bude duža, a cifra veća. Moze li biti bolje?

Šta smo zaključili? Ovo definitivno nije

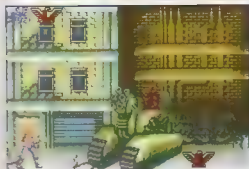
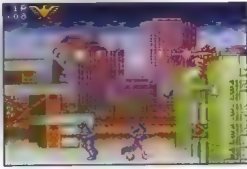
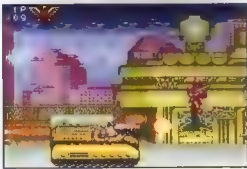


razočarenje, ali nije uvršćeno u vrh GBA ostvarenja. Definitivno je plus imati igru ovog kalibra na kompaktnoj konzoli, ali je sa druge strane minus to što je u datim momentima FPS toliko nizak da umanjuje replay vrednost i samu igrivost. Bilo kako bilo, ako ste fan serijala, definitivno ćete je ispariziti, šta god da sam vam rekao, a ako ste vlasnik GBA koji je uvek zedan novih iskustava, situacija je ista. Progleđajte još malo kroz prste, cenim da će vredeti...!

boNUS		KONZOLE		Izdavač: Ubi Soft		Zanr: Platforma		Medij: kerdnz	
	• 1 igrač	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	GRAFIKA	5	UKUPNO	70%	
		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>		ZVUK	8			
		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>		IGRIVOST	7			
		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>			8			
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>						

CONTRA ADVANCE: THE ALIENS WARS EX

Bilo je to davne 1995. godine kada smo prvi put sreli Raymana, veselu šarenu spodobu koja nas je uveseljavala svojim avanturama. Danas imamo priliku da vam predstavimo drugu igru o Raymanu koja je urađena za GBA konzolu.



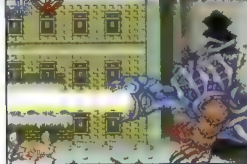
U ovim momentima zalim što nisam rođen koju godinu ranije, da preduhitrim Bil Gejtsa i zaradim veliku količinu kapitala, te je investiram u razvoj nepostojećeg softvera, koji bi mi omogućio da si konstruišem neopislivi, veleblni hardver, te posredstvom ta dva konstruišem jedno interaktivno ostvarenje koje će mi doneti veliku materijalnu korist i zahvalnost celokupne granačke populacije i sveta... U međuvremenu, bi preostaje da planski plijujem i prozivam, te u velikim i veličnim proizvođačima igara iz celog sveta pa tako sve do kritičnog momenta, dok ne smislim pronicljiv plan koji će mi omogućiti da na prevaru napustim zemlju i pustim korenje u nekoj tehnološki naprednoj, gde cu akise naći donatore, finansijere i sponzore, kako bi u realnost sproveo svoje kapitalno delo. Priznaćete, plan nije nimalo originalan, što je slučaj i sa gorenavedenom igrom, ali - strojenja, već će vam biti jasne.

Contra je igra koja se proteže preko nekoliko sistema, al ne ovih novijih, već onih DREVNIH, koje su današnji lišamani videli samo u Bonusu ili za koje su čuli (Znaš sine, ona stara, prašnjava kutija, to je Super Nintendo tvog najstarijeg bato, onog što je bioao u Ameriku još dok si ti bio sijaj u tatinim odmami prim.aut.) i ona u stvari počinje iz DRAVNOG DOBA IGARA (sada legendarni period), onda kada su od 100 napravljenih igara 80 bile u fazonu 2D-sa-desna-u-levo korakulica pucanja (bilo da ste mali vitez koji zlobadja svoju cavu, svemirska letelica koja skuplja razna pojačanja, fajter koji sveći smrt svoga rođenog brata na ulicama Hong Konga -ratnik/ratnica/patuljak, koji viltajućim mačem i sekrom treba da pobeđi Princa Tame ili Crnog Viteza, opš.prim.aut.), pokušuje priče i smešna danšnji omladini, zlobadja sa više stanovišta i viših instanci.

A lišena je originalnosti, što moram da napomenem, jer je ona maltene port drevne Kontre, koji ima samo šest nivoa (što je prekratko po SVIM živim i mrtvim kriterijumima), koji uključuje dva sistema (SNES i Segu Genesis), tj. četiri nivoa preuzeta iz jedne i dva preuzeta iz druge igre. To je grafički u neku ruku mač sa dve oštrice, jer iako je Contra III upamćena po odličnim pozadinama i fenomenalnim sprajtovima za ono vreme, dva nivoa koji su "skinuti" sa Genesis štrče i bodu oči, pogotovu što su "zaglavljani" izmedju nivoa preuzetih sa NES-a, što samo dodatno naglašava problem.

A šta je suština? Vanzemaljci su preuzeli zemlju i "blood and guts" marinar, koji se lozi na ogromna oružja kreću u misliju totalne anihilacije protivnika (eliminacija vanzemaljskog šljama), koja podrazumeva šest velikih kraljica, od kojih svaka zauzima maltene ceo ekran, sijaset pod-kraljica i MILIONE karakondzula izvanzemaljskog porekla. Nimalo originalno, čak šta više...

Replay faktor je minoran, čak i pored mogućnosti da se dva GBA povezu (obavezan kertridz u oba), jer kada naučite raspored protivnika, igri je kraj i ona gubi i to malo vrednosti što ima... A sa druge strane - igra je savršena za nostalgikere (od kojih sam i sam), koji se sećaju toga kako su igru šurili na Nintendo (ili ja koji sam zbog verzije za Game Boy nalazio Super Game Boy,



priključak koji omogućuje da se igre sa Boy-a igraju na SNES-u), one koji su dane provodili u buvarama širom grada, gutajući ovakve igre. što se tiče mlađjih naraštaja - njima takodje preporučujem ovu igru, čisto da vide kako je to nekada izgledalo, da se malo nasmeju i zaraduju u ovim tmurnim vremenima, kada prezivljavamo slom sistema, što ekonomskih, što političkih, što društvenih. Toliko. ■

boNus	IGROMER	izdavač: Ubi Soft	Zanr: Platforma	Medij: kertridz
	• 1 igrač	PS2 GC X BOX GBA PSONE	9 9 7 4	86%
		KONZOL	OCENE	



ISTORIJA SERIJALA FINAL FANTASY

9. DEO

U ovom smo vam obećali u poslednjem broju Bonusa, u ovom, poslednjem tekstu o serijalu Final Fantasy govoriti o onome što nas tek čeka, o budućim FF igrama koje nam najavljuju morioći iz Squarea.

Godine su prošle od kada je serijal Final Fantasy ugledao svetlost dana na konzolama, danas gotovo zaharanoj NESu. Međutim, saga i dalje traje. Nastavak po nastavak, igru po igru, stigli smo konzolno i do trenutka kada nam nije ostala nijedna FF igra koju bismo vam mogli predstaviti. Ipak, to ne znači da Square ne misli na nas. Programeri iz ove kompanije neumorno rade, a mi ćemo vam danas predstaviti nekoliko igara, izneti ono što se za sada zna o njima, uključujući i zvanične informacije i neka još nepotvrđena špekuliranja, kako bismo pokušali da vam predstavimo šta će dalje biti s ovim serijalom i koji će biti pravac njegovog daljeg razvoja. Za početak, govorili smo o igri Final Fantasy X-2 koja se u međuvremenu pojavila u Japanu, a na verziju na engleskom jeziku se i dalje priprema. Zatim je tu Final Fantasy XII, logičan nastavak serijala, Final Fantasy Crystal Chronicles, koji predstavlja veliki povratak Nintendou kao i Final Fantasy Tactics Advance. No, krenimo redom.

FINAL FANTASY X-2

Kao što i sami možete videti, FF X-2 je direktna nastavak Final Fantasy X. Igra je iz serijala serijala jeste ova prvi put da je neka FF igra dobila direktan nastavak. Dakle, u pitanju je igra čija je priča nastavak na priču prve igre, koja će se dešavati u istom svetu i u kojoj će učestvovati isti likovi. Pri čemu, sudeći prema najavama, FF X-2 neće biti od neke misle te reči. Takođe, Square je najavio u neku ruku drugačiji pristup razvijanju igre, puno, puno akcija.

Priča igre Final Fantasy X-2 će se dešavati pune dve godine nakon događaja iz FF X. Glavna uloga pripada sledećoj postavi, koja vam je već poznata iz

prve igre. Sam svet je isti, tako su se desile neke promene, pa je tako upotreba mašina sada potpuno slobodna, te će vam seting biti mnogo više futuristički. Yuna se takođe ponovo pojavljuje, ali je odrasla. Takođe, sada ćete sada setati mnogo oskudnije obučen, na veliku radost muške igrače. Takođe, Poređ nje, glavni likovi će biti Rikku i Paine, ali ćete uglavnom kontrolisati Yunu, što se tiče izmena u gameplayu, sistem kontrola će biti umnogom promenjen jer ćete sada imati mnogo više mogućnosti - da skakate, pentrate se i slično. U toku igre ćete dobijati razne misije, a redosled kojim odabirate da ih rešavate će uticati na tok celokupne priče, što bi trebalo umnogome da doprinese nelinearnosti ovog ostvarenja. Dama borba su slične za FF serijal, ali će biti u potpunosti izmenjene. Najveća promena će biti u tome što će biti više mogućnosti da birate između različitih sposobnosti i iskoristite neke druge sposobnosti. Takođe, možete se tu drugu klasu. Što se tiče toniranja, mislim da će biti nešto pretpostaviti da ova igra u potpunosti sledi tradiciju. Ona će koristiti isti engdžin kao i prethodne igre, izgledati dosta slično, a mehanike, naravno, različi. Legendarni Nohm će ponovo biti ni ok toga nema bage. Kao što smo već pomenuli, igra se već pojavila u Japanu, pa ako nemate strpljenja da čitate na verziju na engleskom jeziku, pripremite na učenje japanskog - možda vam dobro dođe u budućnosti.

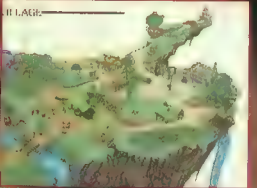
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

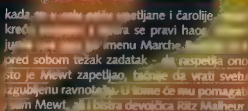
Kao što smo imali prilike da vidimo, Final Fantasy serijala je počela na Nintendoovim konzolama. O u međuvremenu je nastupila na PC platformi, međutim, Square je najavio da se potajno nadali da će se jedna igra dana biti izdata na nekoj Nintendoovoj konzoli.

Squarea su najavili da će se FF vratiti na Nintendo konzole. Igra će biti razvijena za Game Boy Advance konzolu. Igra će biti razvijena u zajedničkom studiju po imenu Game Designers. Igra će biti njegov projekat biće upravo igra iz serijala Final Fantasy Crystal Chronicles.

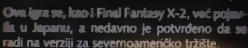
Radnja ove igre biće smeštena u svet Final Fantasy, ali će biti mnogo propatno pod dejstvom otrova.

stance po imenu Mana. Ko god da je došao u kontakt s ovom stankom, završavao je život u mukama. Mana je poznata na način da se izbere sa ovom strahotom - kristale. Kristali kružeju svet, ali su u funkciji negiranja života. Mana im je eras, ali godište ona mora da obnovljuje. Mana supstance koja se naziva Mana Water. Niti je veoma teško doći do nje, niti nalazi se u dubokom podzemlju, ali u krajevima druge strane okeana. Da bi došlo do ove druge supstance, nastaje problem zemlje.





igra... polako na prvi...
...će dosta toga biti upućeno.
...sistem zanimanja ako i dobar broj
...Mooigles, N'Mour, Velm,
...i tako dalje. Svašta rade će moći da biru
...zanimanja a zadatke ćete dobiti u
...pavovima.



OSTALO

oko su čitavo područje i te igre koje su najavljene a o kojima znamo i nešto više, to možda nije sve. Možda ih Squirea još odgođeno zadržati rukove i vredno radu. Na primer, uskoro bi trebalo da se pojavi reizdanje "Final Fantasy II", što će istovremeno označavati prvo izdanje "dijelova". Sjedinjenim Državama. Zatim, u neko vreme bi najavljivanje "sledeći" "remaster" nastavak serije - Final Fantasy XII. Možda što je za sada sigurno ovoj igri jeste da će se ona pojaviti, ali razlogost ne znamo, ali se verovatno o njoj. Obo što znamo jeste da ona neće biti online pora "jednake" - a Yotani Matsuno "proučava" ove igre, u intervjui u japanskoj časopisu Dorin, govori da će neke elemente iz ove Final Fantasy Tactics Advance i iz iskorisćen "Ewde. Igra bi trebalo da se pojavi u Japanu do kraja ove godine. Već se šuška i o trećem tom nastavku a prema pojedinim glasinama i pitanju će biti MMORPG, mada to nije još uvek potvrđeno konkretno, ali jeste nepotvrđena glasina. Squire će najviti i Final Fantasy X-3! Kada se ova glasina pojavila, Squire ju je odmah demantovao, međutim i dalje se šuška o radu na ovoj igri, a uostalom to ne bi bilo ništa čudno s obzirom na činjenicu da je Final X-2 prodat u više od milion kopija prošle godine kada se pojavio u prodaji.



Ali ljudi često misle da je prva i jedina od četiri klase. Yuk, ikusni Manovi, Selkie, mpovi, Clav... i drugi Manovi, slatka stvorenja. Svi su u borbi da postignu na mešavinu igara Secrets of Mana i Zelda. Sve ostalo je biti manje-više kao što smo navikli u ovom serijalu. Vignanci GameCubea zaista imaju razloga da se raduju. Videćemo samo da li će velikih povratak kao što se očekuje spektakularan kao što se očekuje.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Uživajte u Bonusima i imali priliku da
vratite se na legendarnu igru FF Tactics.
Igrajte na novom nivou, lepa muzika i
mnoštvo likova. No,

Advance. Ne dozvolite da vas zbuni reč
"Advance" - ona je tu jer će se Advance
povezati na Nintendoj konzoli
Game Boy Advance.

... i kada simpatični dečak koji svaki
... i članog među a odaziva se na
... i pronade magičnu knjigu i
... i koja želja je da svet postane
... i punjen magijama jer mu je ovako dosadno
... i, kako su želje opasna stvar, pose



FFVII-2?

Nefom jeste da bi napačujama FF igra u jednom sekulju mogla dobiti svoj nastavaljajanje, izdaju se da se planira nastavak Final Fantasy VII. Ovo nikada nije definitivno potvrđeno, ali, opet, mnogi nisu verovali ni u FF X-2. Sve u svemu, bilo bi lepo da je ovo istina.

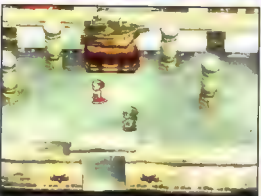
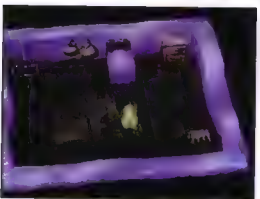
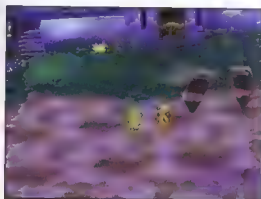
...FF serijalu. Ipak, ona nikako
...daje neumorno rad

JOS JEDNA GLASINA

Ne radujte se prerano!

...ne bi trebalo očekivati tako brzo. No, nadam se da nismo u pravu...

DRAGON WARRIOR VII



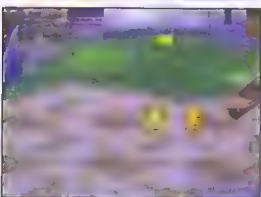
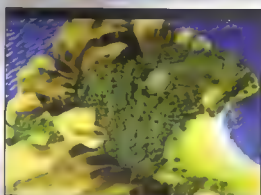
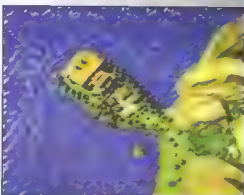
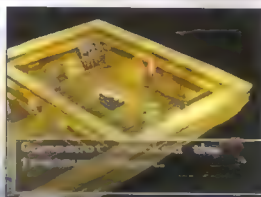
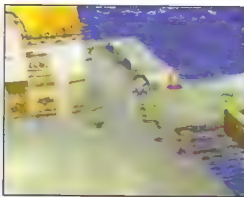
Prva stvar koju treba znati o igri Dragon Warrior VII jeste da je u pitanju najprodavaniji RPG u Japanu ikada. A to nikako ne znači malo. Kao prvo, u pitanju je zemlja iz koje su došli svi najbolji RPG-ovi (pomenimo samo Final Fantasy serijal i to bi trebalo da je dovoljno), a u kojoj se pravi još toliko toga što možda nikada neće ni stići do nas.

Priča igre nije preterano kompleksna. U suštini, mnogi je poredi sa igrama kao što su: Legend of Mana i Chrono Trigger, ali najbolje bi bilo reći da ona predstavlja neku vrstu mešavine ova dva ostvarenja. Na samom početku vi kao glavni junak pomažete svom prijatelju iz detinjstva, Kieferu, koji je krenuo da sazna nešto više o ruševinama koje se nalaze razbacane svuda po vašem rodnom ostrvu, koje je ujedno i kontinent, i to jedini kontinent na celom svetu. Međutim, Kiefer ne

veruje u to i želi da dokaže da postoje i drugi kontinenti. Trio postaje upotpunjen kada vam se pridruži i Maribel. Vodeći ova tri lika, uskoro ćete otkriti da ruševine kriju četiri prostorije u kojima se nalaze neke vrste teleporta (Traveler's Gates). No, svakom od njih fale određeni delovi. Uskoro ćete uspeti da pronađete delove za jedan od njih, da ga popravite i, gle čuda - bićete teleportovani na neko nepoznato mesto. Ne samo što je u pitanju nova lokacija, već ćete shvatiti da se nalazite i u prošlosti u kojoj je svet prepun kontinenata. Na vašoj družini je da na neki način potraži uzrok nestanka kontinenata i da pokuša to da spreči, putujući naizmenično u prošlost i budućnost. Pri tom ćete sretati razne ljude od kojih ćete dobijati zadatke, korisne predmete, ali i informacije koje će vam pomoći da malo po malo sklopite celu priču. Naime, saznate da se u jednom vremenom periodu odigrala velika bitka između

demoni i boga i čiji je rezultat bilo nestajanje pojedinih kontinenata. U suštini, na početku će vam delovati kao da igra uopšte nema celovit zaplet, već da je sačinjena od velikog broja kratkih priča, ali kraj sve to zaokružuje i sjedinjava. Glavna zamerka koja bi se mogla uputiti, i to samo ako ovu igru poredimo sa nekim drugim japanskim RPG-ovima, jeste činjenica da su likovi nedovoljno razvijeni i da nema dovoljno psihologije i emocija. Svi likovi su veoma plitki i nemaju pozadinske priče.

Umesto na likovima, akcenat je u ovoj igri na događajima. Igrač ima zadatak (veoma prijatan, moramo priznati) da istraži veliki, bogat svet. Kao što smo već pomenuli, tu ćete čuti mnogo malih priča, od kojih su neke zaista sjajne, a sve su zanimljive i originalne. Ono što je takođe veoma interesantno jeste da će se, kada konačno oslobodite Zemlju, otvoriti svi kontinenti u sadašnjosti i vi ćete biti u prilici da




novom običete, a naravno, oni će umnogome biti izmjenjeni. U suštini, gameplay je zasnovan na otkrivanju novih kontinenata i na novu odlaska do njih. Kada jednom stignete na novu lokaciju, pred vama će se naći čitav niz novih zadataka, mini-igara i stvari koje vam treba uraditi. Moraćete da prodete kroz niz dungeonova koji su prilično fino dizajnirani, a koji će vam biti na povremene zagonetke. Iako se radi o dalje konsti stari Dragon Warrior endžin, ovaj je usavršeno i sve funkcioniše sjajno. A i igra je uvek ostaju izazovne.

Među od najboljih stvari u ovoj igri jeste sistem klase. Od trenutka kada otkriju tajnu klase, likovi će moći da razmenjuju klase. Nakon deset početnih klase i sve su vam one dostupne. Kasnije ćete pronalaziti i nove klase. Svom ćete ih dobijati od pobeđenih monstruma, a svaka nosi sa sobom određene sposobnosti i sposobnosti koje učite kada pređete

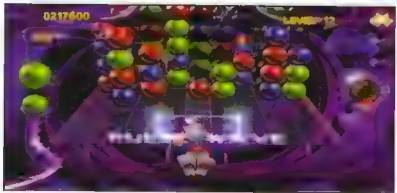
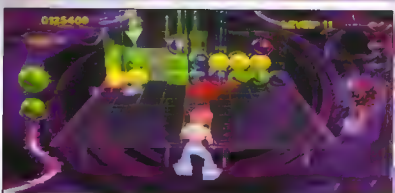
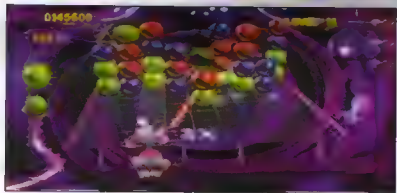
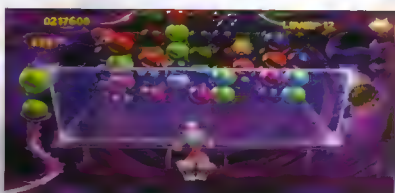
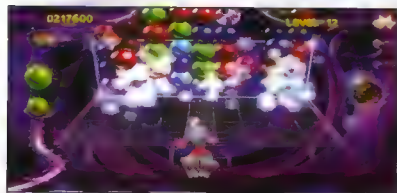
nivo. Ono što je potpuno novo u Dragon Warrior serijalu jeste 3D grafika. Igra koristi jednostavan 3D endžin za prikazivanje gradova i dungeonova. Sve to zaista nije ništa posebno, grafika i dalje deluje zastarelo, ali igra ipak ima neki poseban šmek - moglo bi se reći da budi neki prizvuk nostalgije. Likovi su prilično loše nacrtani i još lošije animirani. Oni su ujedno i jedino što zaista kvari celokupan utisak o ovom ostvarenju.

Da je grafika malo bolja, mogli bismo reći da

je pred nama zaista sjajna igra. I to igra koju ćete bukvalno igrati preko sto sati. Sve to vreme ona ostaje jednako zanimljiva i drži pažnju. Ponekada će vam (posebno u početku) stvari delovati malo usporeno, ali nikada nećete poželeti da prestanete s igranjem. Iako priča nije originalna, ona lepo drži sve ostale elemente gameplaya na okupu i vuče vas napred. Najzad, možemo zaključiti da je Dragon Warrior VII igra koju neizostavno treba probati, a ako ste spremni da zažmurite na neke nedostatke, veoma lepo ćete se zabaviti ■

IGROMER		Izdavač: Enix	Zanr: RPG	Medij: CD 1
 <ul style="list-style-type: none">• 1 Igrač• Memorijnska kartica• Vibracija• Analogna kontrola	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE <div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>5</div> <div>6</div> <div>9</div> <div>9</div>
		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>	
		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>	
		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>	
		• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>	
		UKUPNO 70%		

SUPER BUBBLE POP



Kakav bi nam život bio da nije bilo Tetrisa? Tetris kao puzzle igra se uvekao u životu svih nas. Mala deca su nebrojeno sati kukala svojim majkama "Još samo jednu igru", sve dok se baterije u Game Boy-u malog Perice ne istroše

Otkako se pojavio Tetris, mnogo lakih igara na sličnu temu se pojavilo i pomogle nam da trošimo bezbroj sati u igranju istih. Neke od ovih igara su dostigle veliku popularnost, a neke su propale, jer kopija nije isto što i original. Neke od najgorih puzzle igara su one koje drastično liče na original, i to je mač sa dve oštrice koje može dovesti do katastrofe ili došade.

Kad sam prvi put čuo za Super Bubble Pop, očekivao sam nešto slično kao Bust-A-Move, ili tako nešto. E, pa u Super Bubble Pop-u vi treba da poredate tri lopte iste boje u nizu da bi eksplodirale, ali se sve to malo drugačije dešava nego u klasičnoj Taito-voj igri. Ispred vas se nalazi 9x9 polje gde pucate loptice. U tom polju se nalaze nasumično bačene neke lopte koje se približavaju dnu pri svakom vašoj grešci ili potezu. Kad stignu do kraja igre je gotova. Međutim ako poredate tri lopte iste boje u niz, bilo horizontalno bilo vertikalno one eksplodiraju, sa krajnjim ciljem da ispraznite celo polje. Ili i ovakav koncept igre

vas ostavlja u nedoumici gde je problem.

Kao prvo redaju tri loptice horizontalno je problem. Recimo da imate dve crvene lopte jednu do druge na kraju polja. Dodajući još jednu crvenu dovede do pucanja sve tri. Za sada je sve u redu. Ali recimo da imate dve crvene loptice u redu pre poslednjeg. U pokušaju da dodate još jednu crvenu loptu, ona će proći pored ove dve i završiti u poslednjem redu. Isto će biti i sa sledećom lopticom itd. Ovako nešto ume da vam zagorča igru. Jedini put kada će vam uspeti da puknete tri loptice jeste ako su u krajnjem delu polja. Grozno. Dosadno.


To vas ostavlja sa vertikalnim redanjem. Dosadno (opet). Bez ikakve strategije, bez umeća, bez zabave. Ne bih mogao da zamislim da ova igra može da razveseli nekog, ukoliko ne želi da nauči sve boje duge, pa čak i tada mogu da pretpostavim da bi se bolje zabavio i više naučio uz kesicu raznobojnih bombona "No No".

No dobro, i pored svega mislim da igra sadrži nekoliko opcija koje daju malo veću draž igri, ali ipak. Postoje specijalni pokreti kao okretanje kolone ili menjanje boja lopticama, ali vrlo retko ćete doći u priliku da koristite ove opcije. Svaki od pet "Didžejeva" ima svoj super pokret kojim čistite celo polje. Takođe možete da pokupite novčiće i extra vreme, ali igra ne postaje interesantnija.

Neko bi pomislio da će igra sa gomilom didžejeva imati solidnu muziku ali umesto toga imamo možda najgoru dens muziku. Vrlo iritirajuće. Bolje uključite radio na kasetofonu i igrajte.

Super Bubble Pop je poprilično grozna igra, i kad bolje razmislim nije vredno para, a ako je je dobijete na poklon, prodajte je!

Kad igram Tetris, prestanem da ga igram par sati pošto sam rekao sebi da ću da prestanem. Sa svim tim igrama pomislim "Još samo jedan nivo...", dok kod ove pomislim "Neee, još jedan nivo..."

IGROMER		Izdavač: Enix		Zanr: Logička		Medij: CD 1	
	• 1 Igrač	KONZOLE	• PS2	<input checked="" type="checkbox"/>	OCENE	3	24%
	• Memorijnska kartica		• GC	<input checked="" type="checkbox"/>			
	• Vibracija		• X BOX	<input checked="" type="checkbox"/>			
	• Analogna kontrola		• GBA	<input checked="" type="checkbox"/>			
			• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>			

DOBITNICI NAGRADNE IGRE



DVD XXX dobio je:

Stanković Marko
Beograd

3 VHS kasete dobijaju:

Stojinović Mihajlo, Sombor
Rajović Stefan, Čačak
Jovanović Nikola, Kikinda



Dobitnik Beosoft

kartice :

Godić Ana, Beograd



10 dobitnika postera Lare Croft:

Đinć Goran, Niš

Čazarević Aleksandar, Roanda

Mihajlović Nenad, Bačka Topola

Brčić Stefan, Novi Sad

Alksentijević Miloš, Negotin

Poljanović Milan, Trstjenik

Radovanović Srđan, Bogatić

Čekobić Marko, Arilje

Petoć Novica, B.Palanka

Tasić Vladica, Aleksinac



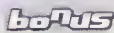
Dobitnik tromesečne

pretplate na časopis Bonus:

Zahorjanski Željko



Čestitamo dobitnicima i pozivamo sve čitaoce da učestvuju u narednim nagradnim igrama.



KORTO MALTEZE

*...daleko.
...daleko...*

...misteriozni vođa...
...kapiten...
...zlatu...
...preživeti...
...opasnost...
...general...
...Hugo Pratt...

...i bioskopima...

...i bioskopima...

U PRODAJI

411753

VHS

KUPON - NAGRADNO PITANJE

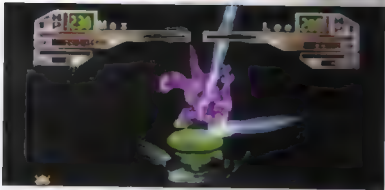
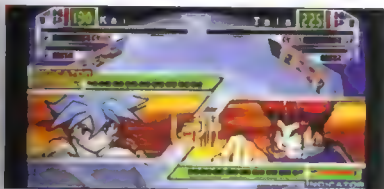
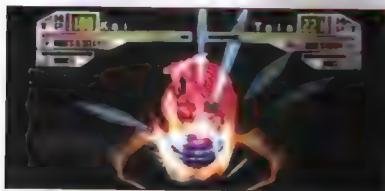
Kako se zove glumac koji je glumio Mr. Didsa?

Ovaj kupon is tačnim odgovorom i Vašim podacima isporučite u lonce i pošaljite do 20. marta 2003. na adresu: Bonus, Poljski Feh 32, 11050 Beograd 22, sa naznakom: "XXX" - nagradna igra

☐ Pierce Brosnan
☐ Adam Sandler
☐ Michael Jordan

...i bioskopima...

BEYBLADE



Vrlo interesantan koncept ova igra. Nastala je po uzoru na televizijski šou sličan Pokémonu. Takmičari se bore (nadajući se da će biti prvi) u areni sa svojim Bejblejdovima! koji liče na neke čigre zverke koji pak dobijaju moć i energiju iz drevnih stvorenja kao što su aždaje, majmuni i medvedi? Koristeći svoje specijalne moći, svaki Bejblejd posle pobeđe dobija sve više i više snage i moći, postajući takoreći nepobedivi.

Poenta ove igre je da pobeđujući (pa, naravno) kroz ceo turnir i na kraju osvojite trofeje. Posle svake pobeđe dobijate poene i nadograđujete Bejblejda i dobijate neophodno iskustvo za dalje borbe.

Kad uđete u glavni meni (koji je maasan) videćete da postoje dva načina za igru. Možete da igrate na turniru ili u Free Battle modu (slobodna borba). Vrlo jednostavno. Ako želite da igrate samo jednu igru zabraćete Free Battle, a ako pak želite gomilu igara da igrate, onda naravno izaberite opciju turnir. Moja preporuka je da uvek izaberete turnir mod, jer tu ipak možete da osvajate vredne trofeje.

Borbe u Bejblejdu su žestoke, dugačke i veliki izazov. Za početak borbe neophodno je da

izaberete koliko jako ćete zavrteti Bejblejdove (čigre?). Moraćete da imate reflekske lisice da biste pritiskom na dugme uspeali da se zadržite u areni. A onog trenutka kad ste u areni, pn sudarima sa drugim takmičarom, pritisnite X da abzorbuje udarac i što duže se zadržite u areni. Kocka, trougao i krug vam služe za specijalne napade kojim ćete biti zadivljeni! (Baš kao što sam i ja bio)

Ako skršite protivnika, to nije jedini način da pobeđite. Ako prestane da se vrti, isto ste pobeđili! Ako ispadne iz arene opet ste pobeđili. Ali, ... kakva bi to zabava bila kad ne biste mogli da se apgređujete sa većim i težim sečivom, npr. ili da pošaljete nekoliko Bejblejdova u borbu.

Što se tiče grafike, Bejblejd čigre su vrlo realistično urađene. Međutim grafika se ne zaustavlja na čigrami, ... tj. Bejblejdovima. Arena u kojoj se borite je isto tako dobro urađena. Međutim najzanimljiviji deo igre je taj što su glavne zvezde TV serije pristali da daju svoje

face da budu korišćene u igri

Zvuk je posebna priča. Nećete naći nijednu drugu igru koja ima ovako dobar zvuk. Čućete neverovatan mix bubnjeva, skričavih, pištavih zvukova sa sintisajzera i gitare. Ako volite zvuk noktiju koji prelaze preko table ili zvuk požarnog alarma, onda je ovo definitivno za vas.

Svu šalu na stranu, ovo je grozna igra. Vrlo je mala mogućnost da bi ovako nešto moglo da radi u stvarnosti, i ako vam je baš baš dosadno, ali ovaj koncept za video igru je ja mislim najgori koji je mogao biti napravljen. Uopšte nema ničeg zanimljivog u tome da zabijate svog Bejblejda (čigru) u drugog takmičara. Borbe su beskorisne jer ionako uvek neko izleti iz arene. Igrajući ovu igru možete samo da se zbunite. Zbunjeni kako je neko mogao da smisli ovakvu igru. Zbunjeni ko je odobrio da se ova igra napravi, i na kraju ko bi uopšte trošio novac na kupovinu ove hm, igre. ■

beats IGROMER		Izdavač: Enix	Zanr: Logička	Medij: CD 1
<ul style="list-style-type: none"> 1 igrač Memorijska kartica Vibracija Analogna kontrola 	KONZOLE <ul style="list-style-type: none"> PS2 GC X BOX GBA PSONE 	OCENE <ul style="list-style-type: none"> PS2 GC X BOX GBA PSONE 	2 2 1 1	21%

УГАСИТЕ ЦИГАРЕТУ

ДОК ГЛЕДАТЕ ОВАЈ ОГЛАС!

Свака попушена цигарета скраћује живот за седам минута!
Замислите на тренутак:

- То је **седам минута** прве љубави!
То је **седам минута** финала меча за првенство света!
То је **седам минута** рађања новог живота!

Ако не угасите цигарету, сва ово ће проћи без вас.
Зато угасите цигарету, не палите следећу... никад више!

**ОСТАВИТЕ ПУШЕЊЕ!
ПРОДУЖИТЕ ЖИВОТ!**



Министарство здравља
Републике Србије



BONUS NAGRADNA IGRA
NAGRADE ČASOPIS O ŽRANA ZA KORISLE

Minuta sa blagom



1. **Priz**
Dobio: Dušan, Beograd



2. **Torbica**
Vukšanović Tijana, Beograd

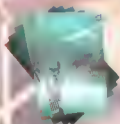


3. **Mega posteri**

Đurđević Miloš, Kladovo
Stojić Bojan, Barić
Čirić Goran, Niš
Seljaković Dejan, Start Banovci



4. **JO JO**
Dejan Vučić, Beograd



5. **Posteri - fotografije**

Joksimović Nikola, Arandelovac
Vukotić Marko, Arilje
Radovanović Srđan, Bogatić
Simulija Sebastijan, Sabac
Katančić Dejan, Krušić
Nedeljkov Lazar, Pancevo



6. **Aleksandar sa stickerima**
Mihajlović Mihajlo, Sombor



7. **Nalepnice**

Stulić Vesna, Aleksinac
Ilić Nikola, Požarevac
Roksandić Milan, Sombor
Petrukić Predrag, Zaječar
Mulać Pavle, Irig



8. **Magnetici**

Aksentijević Miloš, Negotin
Janjić Stefan, Novi Sad
Mihajlović Nenad, Bačka Topola
Latarević Aleksandar, Roanda
Mojsilović Aleksandar, Užice
Petrović Milovan, Novi Bečej
Stevanović Darko, Dubocka
Praštalo Sonja, Subotica

9. **Mousepad**

Jakovčević Tihomir, Subotica



11. **Blokčić**

Adamčević Emilija, Grocka

Molimo dobitnike da se jave u redakciju časopisa Bonus na telefone 011/380 77 12 i 011/ 380 77 36

JINX



Neverovatno ali PSOne još uvek odbija da se povuče sa scene i zadržava se u prodaji iako je kokurencija iz njegovog vremena odavno obišla u večna igrališta. Lično ja sam se u poslednje vreme vraćao nekim starijim igrama koje nisam stigao da odigram, kao i onima koje sam odigrao mnoogo puta ali i dalje me privlače nevidenom snagom. Baš ovog meseca sam "poginuo" igrajući keca iako kod kuće posedujem svako igračko sredstvo dostupno današnjem igraču, uključujući tu i sve konzole sledeće generacije i "monstrum" PC mašinu. (Dobro je Mikee, seti se sada... Jinx, tu igru opisuješ!)

Ok, slažem se da je ono što izlazi za današnjeg keca znatno slabije nego što se radilo pre par godina ali fakat stoji da se mali kec i danas prodaje i da je savršeno isplativo napraviti igru za keca solidnog kvaliteta jer će je tržište gladno novih naslova progutati kao od šale.

A sada, kao u svakoj staroj dobroj predstavi, na scenu stupa dvorska luda. U stvari junak ove igre je dvorska luda po imenu Jinx koji se budi jednog jutra nesvestan događaja koji su se odigrali dok je spavao. Gomila pirata sa nekim madžijanjima su preuzeli provinciju i "kindapovali" članove kraljevske porodice. Na vama je da putujete u svaku zonu i oslobodite taoce i time povratite vlast i zbacite pirate. Priča vam se objašnjava laganim tempom pomoću skrolujućeg teksta koji je sporiji i od Star Wars uvodne špice. Znaci koji su rasuti po okolini vam pružaju dodatne informacije i govore vam šta je potrebno da učinite, a dodatnu pomoć će vam pružiti i lokalni živalj koji je izbegao zarobljavanje.

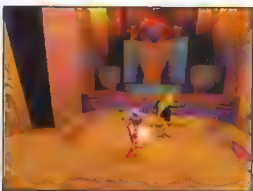
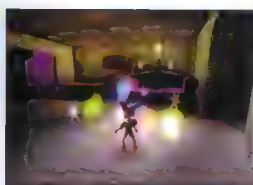
Developeri Hammerhead (čekićoglavi, hmmm...) su odlučili da ne zbnjuju igrača sa gomilom veština i mogućnosti već su stvari postavili vrlo prosto. Jinx može da trči, skače i pliva i skupljajući predmete dobija neke magične moći. Ovo je u srcu i duši staromodna platformska igra na staroj platformi

(PSOne-u).

Gledano sa grafičke strane Jinxu nedostaje glazura koju imaju Spyro ili Medieval ali zato živopisna paleta, glatka animacija i ukupni utisak deluju vrlo primamljivo. Međutim, kamera je vrlo bolna tačka ovde igre i stalno ćete se patiti oko nje da bi mogli normalno da se igrate. Kada se krećete duž zatvorenih prostora poput hodnika uvidećete očigledne slabosti u algoritmu postavljanja kamere, jer ona često odbija da prati dešavanja na ekranu terajući vas da je podešavate iznova i iznova. Laki skokovi vrlo brzo postaju skokovi u slepo a ograničeni pogled iz prvog lica će vam vrlo malo pomoći da rešite problem nepreglednosti. Među standardne mane spada i "otvaranje" zidova pa cela perspektiva postaje vrlo zamorna.

Dizajn likova baš i nije naročito originalan ali sa obzirom da je igra namenjena najmlađim igračima, tj. onima koji tek počinju, možemo zanemariti ovu činjenicu. Veštačka inteligencija protivnika je zasnovana na unapred predviđenim reakcijama i putanjama, što znači da nema problema sa nekim lukavijim protivnicima - svi su jednako neinteligentni. Čitav tok igre je usmeren, zajedno sa brojnim znacima i pokazivačima kao i posmatračima voljnim da pomognu, što u konačnom zbiru značajno olakšava snalaženje u igri. Kreatori Jinxu su uspešli da pronađu dobar balans između težine i zanimljivosti igre, tj. maksimalno su ga prilagodili ciljnoj publici.

Osnovni problem sa kojim se susreće Jinx na putu ka uspehu je i jedan od najrasprostran-




jenijih problema među drugim ostvarenjima - on praktično ne donosi ništa novo! Možete vi zašareniti igru koliko god hoćete, oživetu sa veselom (ili nekad napornom) muzikom i začiniti je sa simpatičnim glavnim likovima ali ne postoji surogat za originalnu igrivost. Po ovom pitanju Jinx pada na ispit u jer praktično nema nijednu neobičajenu vrlinu kojom bi se istakao među drugima platformama.

Kao izvor zabave za klince on će svakako ispuniti svoj zadatak, jer sa dovoljno smernica i prilično laganim zadacima osigurava da će dete uspeti da ga savlada. Dovoljno je prosto pronaći pripadnike dvora i kraljevske porodice. Svaki od nivoa je zasnovan na nekoj temi a totalno linearno napredovanje je onemogućeno različitim preprekama u vidu zaključanih vrata i sl., pa je potrebno pronaći ključeve i prekidače koji omogućavaju nastavak igranja. Povremeno je potrebno preskočiti provallji ili da dostići neobičajeno visoka područja.

Jinx pozajmljuje ideje od igara kao što su Mario, Sonic i bezbrojnih drugih ostvarenja na temu ali još jednom ponavljam, nigde ne nudi ama baš ništa originalno.

Sasvim je u redu što Sony podržava svoju zvezdu na zalasku sa naslovima kao što su ovaj i WRC Arcade, ali je sasvim jasno da se glavni resursi, i ideje i programeri i umetnici, troše na novog kralja među konzolama - PlayStation 2. Ako želite da odigrate kvalitetnu platformu možete proći mnogo bolje ako potražite neku preporuku među starijim naslovima a ne da slepo insistirate na najnovijem ostvarenju. ■

betas IOROMER		izdavač: Enix	Zanr: Platforma		Medij: CD 1	
 <ul style="list-style-type: none">• 1 igrač• Memorijška kartica• Vibracija• Analogna kontrola	KONZOLE	<ul style="list-style-type: none">• PS2• GC• X BOX• GBA• PSONE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
		OCENE		7	4	
				6	4	
				64%		

IGRAJ SE!



PSone™

PSOne je potpuno redizajnirana originalna Playstation konzola. PSOne je manji, lakši, i praktičniji. Sa preko 3000 igara ovo je najprodavanija konzola svih vremena.

7.199 din

**ili na 12 mesečnih rata
od 600 din**

**Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci
uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis**



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, izl. pr. Crkveno-šetalište 89, tel: 032/ 222 005

Pozovite naš sajt i preuzmite naše proizvode preko interneta www.3dsoft.co.yu

Pobednik

Telefonski servis **041-20-20-20** je opet sa vama i sa novu sezonom sprema je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

1 NAGRADNA IGRA

Svake nedelje, Pobednik nagrađuje svojih sklaćenaca! Odgovorite na jedno-lako pitanje, ostavite svoje podatke i mežete osvojiti: SONY PLAYSTATION 2, SONY PLAYSTATION 4, GAME BOY ADVANCE i nagrade iznenađenja!



2 TRIKOV I ŠIFRE

Pobednik pomaže vas da budete bolji igrači! Svake nedelje, Pobednik vam daje kompletne šifre za varanje, trikove i savete i sve što vam je potrebno da budete najbolji! Takođe, Pobednik vam daje savete i savete i sve što vam je potrebno da budete najbolji! Takođe, Pobednik vam daje savete i savete i sve što vam je potrebno da budete najbolji!

3 VESTI

Savete, udarne, sođene i savete! Svake nedelje, Pobednik vam daje savete i savete i sve što vam je potrebno da budete najbolji! Takođe, Pobednik vam daje savete i savete i sve što vam je potrebno da budete najbolji!

4 IGRA NEDELJE

Svake nedelje, Pobednik vam daje igru nedelje! Takođe, Pobednik vam daje savete i savete i sve što vam je potrebno da budete najbolji! Takođe, Pobednik vam daje savete i savete i sve što vam je potrebno da budete najbolji!

POBEDNIKOV ŠIFARNIK



041-20-20-20

Pobednik je 18 godina moćan i sa vama uz odobrenje Vojiteja!

Pišite nam na e-mail

pobednik@123202020.yandex.rs

RESIDENT EVIL 2

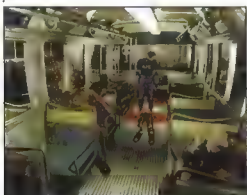
MALI SAVETI ZA LAKŠE PREŽIVLJAVANJE

1 *Čuvajte se Likera koji vam služe za čuvanje igre je prilično mala. Nemojte ih zato uzaludno trošiti, već ih koristite samo kada zaista zaslužite.*

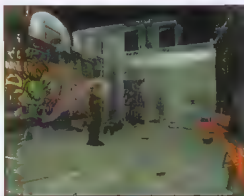
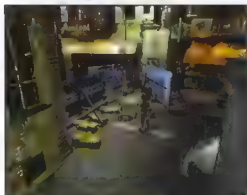
2 *Prilikom napredovanja ne smogu jako zadržati ako ste tući. Zato trošite municiju ako baš ne imate šansu za pobedu, inače ćete postajati*

3 *Šteta koju vam može naneti i tipa napredovanja. Pilići i puška će vam dobro služiti u borbi sa brzim i glavnim napredovanjem poput pila, zombija i pomaćih likova, ali će vam završiti napredovanje daleko bolje poslužiti malim izumom. Moja god nave prišla u igračevom, odnosno ga prvi put koji se pronađe da se malo upoznate sa njegovim delovanjem, ali sa tim nipošto ne preterujte - municija je više nego dragocena u ovoj igri. Sadržaj Evi igra-mati*

Dakle, startovali ste igru, odgledali sjajnu uvodnu animaciju i odjednom se obreli na ulicama oronulog Raccoon City-a okruženi zombijima. Kao što ste iz uvodne animacije videli, vaš prvi cilj je da doprete do policijske stanice. Ne putu vam se najbolje, u slučajevima kada je to moguće, izbegavati kako biste municiju sačuvali za jače protivnike. Nailazite na prodavnicu oružja u kojoj srećete jednog od retkih preživelih.

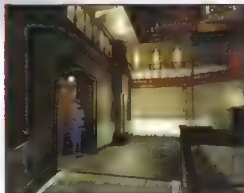


U trenutku kada pokupite svu municiju iz sobe, zombiji će provaliti u prostoriju i ubiti pomenutog čoveka, a ukoliko želite da sa njegovog leša uzmete pušku (što vam preporučujem) morate prvo pobiti sve zombije u prostoriji. Izadite na zadnja vrata i samo sledite put do policijske stanice usput se trudeći da izbegavate zombije

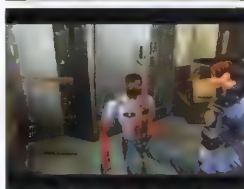
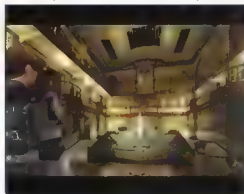


THE RACCOON CITY POLICE DEPARTMENT (RPD)

U glavnom holu (Main Hall) policijske stanice se nalazi municija za pištolj, traka za pišću mačinu (Ink Ribbon) i pišća mašina na kojoj

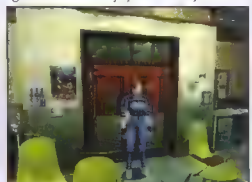


pomoću Ink Ribbon-a možete sačuvati svoj progres. Od tri vrata u prizemlju policijske stanice, samo su jedna otključana. Uđite na ta vrata, odgledajte animaciju i od povrednog policajca uzмите Blue Key Card kojom ćete na kompjuterskom terminalu u glavnom holu otvoriti preostala dva vrata u prizemlju.

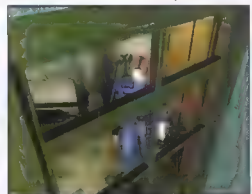


Prođite kroz dvokrilna vrata na zapadu i nacićete se u sigurnoj sobi, to jest sobi u kojoj vas nikada ništa neće ugroziti. Uočite veliki sanduk levo od vrata - u njemu možete ostavljati sve trenutno nepotrebne predmete kako biste za neke druge oslobodili inventar. Pročitajte izveštaj koji se nalazi na klupi (Police memorandum) i uočite šifru za sef

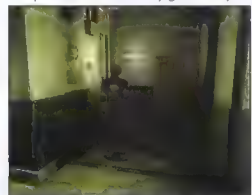
koja će vam kasnije biti potrebna (2-2-3-6). U uglu se nalazi sto čija je fioka zaključana. Na



prozoru pored zadnjih vrata će se za trenutak pojaviti grozna kreatura. Be very afraid... jer vas ona čeka u susednoj prostoriji! Prošli ste kroz vrata i ušli u pomenutu prostoriju koja je mače u obliku slova L. Posle par koraka na



zemlji ćete videti obezglavljen leš policajca sa koga možete uzeti municiju. Produžite dalje, zatim odgledajte kraću animaciju i upoznajte Likera (Lickera), prvog ne-tako-naivnog protivnika u igri. Što brže ga naflujete olovom kako ne bi stigao da vam nanese puno štete, a zatim produžite do vrata na kraju hodnika koja vas vode u novi hodnik - u obliku slova U. Na sredini se nalaze dvokrilna vrata. Uđite na njih i otidite u malu prostoriju u pozadini u kojoj se nalazi kamin. Ispred kamina iskonstite upaljač i uzмите dragulj koji će vam se pojaviti. U blizini se nalaze i meci za pištolj, kao i još jedan tekst. Pročitajte ga, vratite se u U hodnik i prođite kroz vrata na njegovom kraju



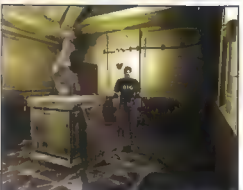
U sledećoj prostoriji ima puno zombija, te vam je pametno da pištolj držite u pripravnosti. Kada završite sa njima, pokupite Green Herb ispred Dark Room -a i uđite u Dark Room. U sanduku ostavite dragulj koji ste maločas dobili (Red Jewel) i usput primetite zaključani ormarić (kako da ga otvorite, pogledajte u odeljku "Dodatak" na kraju rešenja. Izadite iz Dark Room-a i popnite se stepenicama na sprat. Trčite do kraja hodnika i prmetite tih statue. Dve manje guranjem pomerajte na označena mesta na podu, ali tako da kada ih postavite one gledaju jedna u



drugu. Kada to učinite, velika statua u sredini će "ispustiti" dragulj koji vi treba da pokupite. Idite na obližnja vrata i sredite tri zombija koja će vas napasti. Zatim uđite u kancelariju



STARS tima i pokupite Diary File, Unicorn Medallion, municiju za pištolj, pušku i health sprej. Sastanite se sa Claire i uputite se ponovo prema glavnom holu (main hall). Usput u sanduk odložite drugi dragulj i health



Stanite tačno ispred centralne statue u glavnom holu i iskonstite Unicorn Medallion kako biste dobili Precinct Key (Spade key - otvara vrata sa naznakom "spade"). Uputite se ponovo istim putem ka drugom spratu.

Usput vratite do zaključane prostorije koja se nalazi neposredno pored mesta na kome ste dobili Likera. Spade Key će otvoriti vrata, a vi sada treba da penjalku sa sredine sobe odgurate u ćošak, popnete se na nju i uzmete Crank. Takođe, ne zaboravite da pokupite municiju i Ink Ribbon. Produžite do drugog sprata, tačnije do vrata koja se nalaze nešto malo posle STARS kancelarije. Kada ih

otključate, igra će vam saopštiti da vam Spade key više ne treba i upitati vas da li ga odbacite



Vi uvek na ovo pitanje odgovorite sa DA, jer vam u suprotnom bespotrebni ključevi samo bezveze zauzimaju mesto. Iza vrata se nalaze četiri zombija. Pobijte ih i produžite ka jednim dostupnim vratima (obratite pažnju na



zaključan sto pored vrata). Obreli ste se u biblioteci (Library). Popnite se uz stepenice i produžite na mala vrata. Nastavite pravo do prostorije sa velikim mehanizmom. Izpred rupe u zidu iskonstite Crank čime ćete spustiti drvene stepenice. Vratite se u biblioteku. Kada u nju



uđete, nastavite samo pravo i Leon će propasti kroz pod u tajnu prostoriju. Pritisnite crveno dugme na zidu i prođite kroz prolaz koji vam se otvorio. Primećujete da svaka policija sadrži taster? Potrebno je da na prve dve police gledano sa leva pritisnete taster jednom uredno i otvoriće vam se tajna pregrada. Pokupite Bishop Plug i izađite na velika dvoklna vrata



Drugi sprat glavnog hola čuvaju zombiji. Na sredini se nalaze merdevine za slučaj požara. Aktivirajte ih, ali još ne silazite dole. Umesto toga nastavite do malih vrata na istočnoj strani. Unutra se nalazi "sigurna soba" (i propratna muzika vam to govori) sa sandukom za



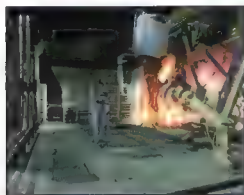
odlaganje predmeta iz inventara. U njega ostavite Bishop Plug, pročitatite sekretaričin dnevnik i pokupite Small Key. Vratite se do sobe iz koje ste prvi put ušli u biblioteku i upotrebite Small key na zaključanom stolu. Dobijene delove za pištolj iskombinujte sa vašim pištoljem i dobićete znatno jače, polu-automatsko oružje. Vratite se u sigurnu sobu na drugom spratu (onu u kojoj ste našli Small key). Kada u nju uđete produžite na vrata prekoputa. Ubite zombije i uđite na vrata u dnu hodnika. Našli ste se u runiranoj hodniku. Nastavite pravo do leša policajca sa koga



možete pokupiti municiju. Napašće vas mutirane ptice koje i nisu veći problem za vaš Custom Gun. Nastavite do vrata na samom kraju hodnika koja će vas odvesti na krov. Na krovu uočite uzan prolaz levo od vrata i mesto sa natpisom "Warning". Sada otidite do požarnih stepenica na drugom kraju i spustite



se njima. Napašće vas nekoliko zombija koji se lako daju izbeći. Uđite u sobicu sa generatorom i iz nje pokupite Valve Handle, municiju i Ink Ribbon (avanturistin. Preporučujem da otvore vrata koja se nalaze pored kućake mašine... Ko bude probao - shvatiće!) Vratite se na krov i na mestu sa "Warning" natpisom upotrebite Valve Handle kako biste ugasili zapaljeni helikopter. Sada se vratite do sigurne sobe kako biste odložili Valve Handle i uzeli dva crvena dragulja (Red Jewels).



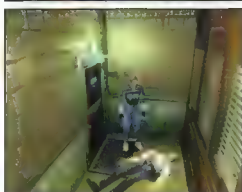
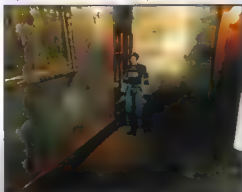
Produžite ponovo do hodnika u kome se nalazi zapaljen helikopter. On je sada ugašen i vrata sa desne strane su vam postala dostupna. Uđite na njih i u susednoj prostoriji pokupite Diamond Presinct Key (ljubičast) i municiju za pušku. Na kraju prostorije ćete primetiti tri statue. U dve manje sa strane ubacite crvene dragulje i na srednjoj će vam se otvoriti tajna pregrada u kojoj se nalazi King Plug. Pokupite ga i ostavite u sanduku u sigurnoj sobi, a zatim se uputite ka hodniku u kome su vas napale ptice. Ovaj put uđite na prva vrata koja vas vode na balkon. Spustite se stepenicama dole, pokupite nekoliko green herbova i produžite na vrata. Sa leša policajca



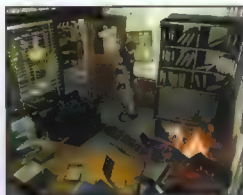
pokupite municiju i pobijte mnogobrojne zombije koji se u kancelariji nalaze. Tu možete pronaći Ink Ribbon, a zatim uđite u manju kancelariju sa sefom (kancelarija sa otvorenim vratima). Šifra za sef je 2-2-3-6. Uzmite mapu policijske stanice, municiju za pušku i uputite se ka velikim dvokrilnim vratima. Čekaonica u kojoj ste se obreli je prepuna zombija. Pre nego što produžite dalje budite sigurni da imate bar dva slota u inventaru slobodna. Idite



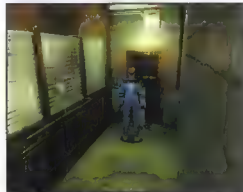
do kraja hodnika i uđite na vrata iza kojih vas čeka još zombija. Sredite ih i uđite na prva vrata sa desne strane. Pokupite sa stola Electric Cord, sa police Rook Plug i, ukoliko imate dovoljno mesta, pokupite i F-Aid sprej. Pripremite se za iznenađenje.



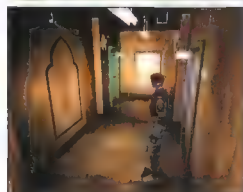
Kada se pobrinete za pomenuto iznenađenje, izađite iz sobe i uđite u susednu u kojoj možete pokupiti Small Key. Njega možete iskoristiti za otvaranje zaključane fioke u prvoj sigurnoj sobi koju ste u igri posetili (prva soba sa zapadne strane u prizemlju). Kada iz fioke pokupite municiju produžite kroz L hodnik, zatim kroz U hodnik i izađite u veliki hodnik sa stepenicama. Ovog puta se nemojte njima popeti već otidite do vrata u dnu hodnika i držite oružje u pripravnosti jer vas iza njih čeka puno zombija. Iz kasete pokupite film i municiju. Film možete razviti u Dark Roomu, a zatim se vratite u ovu istu prostoriju i produžite na jedina preostala vrata. Načičete se ponovo u demoliranu kancelariju u kojoj ste

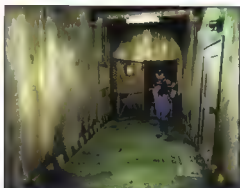


na početku razgovarali sa ranjenim policajcem. Pozdravite se sa starim prijateljem (...) pokupite municiju, Heart Presinct Key pročitajte fajl koji se nalazi na stolu i izađite u Main Hall. Sada idite do velike kancelarije na istočnoj strani (kancelarija sa sefom) i pomoću

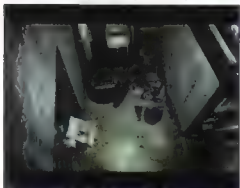


Heart Key-a otvorite jedina preostala vrata u toj prostoriji. Otidite do kraja hodnika i sa police pokupite municiju za pušku. Spustite se stepenicama do podruma policijske stanice.





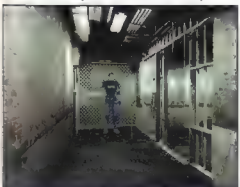
U podrumu se pazite mutiranih pasa koji luta-ju oko. Uđite na dvokrilna braon vrata sa zapadne strane (konsultujte mapu). Na polici ćete pronaći mapu podruma. Na mašini u ćošku redosled pomeranja ručica je sledeći -



gore, gore, dole, dole, gore. Kada ovo uradite, proradiće card-key čitač na susednoj prostori-ji, ali ga vi još uvek ne možete otvoriti jer nemate karticu. Zato produžite do garaže u kojoj ćete sresti Adu. Pomozite joj da pomeri kombi i uđite na novodobijena vrata. Idite do kraja hodnika i prođite kroz mrežasta vrata.

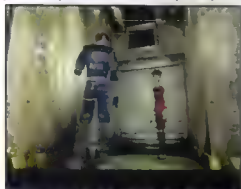


Sledi animacija u kojoj će vam Ben objasniti kako da pristupite kanalizaciji (preko koje treba da pobegnute iz grada). Sa police pokupite Manhole Opener, izadite iz sobe sa ćelijama i uđite u jedinu preostalu sobu (u njoj se nalaze kavezi za psima). Na podu ćete uočiti šaht koji se može otvoriti pomoću

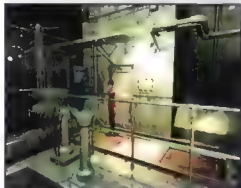


Manhole Openera. Spustite se dole i ubijte (ili iskvirajte) dva džinovska pauka i popnite se stepenicama na kraju hodnika. Na vrhu stepenica se nalazi hodnik. Prva vrata sa leve

strane vas vode u sigurnu sobu. Ako vas je pauk otrovao, iskoristite Blue Herb koji ćete tu naći. Iz sanduka obavezno uzmite sve šahovske figure koje ste do sada skupili (Bishop, King i Rook) Produžite pravo do jedinih raspoloživih vrata. Na suprotnoj strani



prostorije u kojoj ste se našli se nalaze zaključana vrata i pored njih mehanizam u koji treba da ubacite šahovske figure. Zatim izadite na ista vrata kroz koja ste ušli i odgledajte animaciju sa Adom. Čim se sekvenca završi, ustanovićete da kontrolišete Adu. Sa njom otidite do jedinih raspoloživih vrata i nađete se na otvorenom. Ubijte dva psa koja će vas napasti i produžite do prostorije koja se nalazi tačno na suprotnom kraju od vrata na koja ste



ušli (tačnije rečeno, izašli). Sa zida pokupite mapu kanalizacije i još uvek NE pritiscajte uočljivu polugu, već se pored nje stepenicama spustite dole. Uočićete tri sanduka koje treba poredati u liniju uz zid. Tek kada to učinite, vratite se gore i aktivirajte polugu koja će ispustiti vodu i od sanduka vam napraviti prolaz. Predite preko njega, pokupite Club



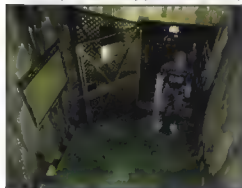
Presinct Key (zeleni) i vratite se na mesto gde ste krenuli da igrate sa Adom (usput se, ako želite, možete kod mesta gde ste pobili pse, spustiti liftom kako biste pokupili municiju). U animaciji će Ada kroz ventilacioni otvor dobaciti Leonu Spade Key i municiju ukoliko ste je pokupili, posle čega vi ponovo nastavljate kontrolu nad Leonom.

Sa Leonom prvo pokupite ono što vam je Ada bacila, a zatim se kroz garažu uputite u hodnik podruma policijske stanice (tamo gde su vas napali psi). Otključajte i uđite u sobu za

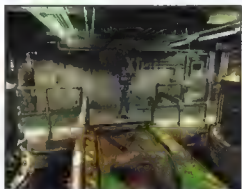
autopsije i iz ormara u ćošku pokupite Key Card. Sredite zombije koji će čas napasti i izadite. Malo se spustite niz hodnik do vrata kojima ste "uveli" struju. U čitač pored vrata ubacite karticu i ona će se otključati. Tu možete pokupiti dosta municije. U lokeru naspram vrata se nalaze automatska puška, kao i Back Pack koji vam proširuje inventar za



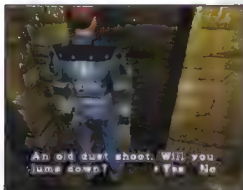
dva mesta. Imajte u vidu da za šta god da se opredelite, ono što ste ostavili ostaje Claire (sa kojom igrate u drugom scenariju). Ja vam savetujem da pokupite samo Back Pack, jer je po meni mašina daleko potrebnija slabšnjoj Claire nego Leonu. Sada izadite iz oružarnice i vratite se u prizemlje policijske stanice. Vrata neposredno iza stepenica se mogu otvoriti pomoću Club Key-a. Sa stola pored mrtvog policajca uzmite Magnum, pročitajte fajl i pokupite municiju iz ormarika, a zatim se uputite ka jedinjoj prostoriji u policijskoj stanici u kojoj niste ranije bili (pogledajte mapu) Kada uđete u ovu prostoriju, zapalite peč u ćošku, a zatim ispritskajte prekiđače na stat-uama i to prvo na srednjoj, zatim na desnoj i



na kraju na levoj. Pokupite zupčanik (Golden Cog Wheel) koji će ispasti sa zida na drugom kraju sobe. Na stolu ćete primetiti film koji, ukoliko želite, možete razviti u Dark Room-u. Sada otidite do trećeg sprata (najviši sprat) do sobice sa velikim mehanizmom. Popnite se drvenim stepenicama gore i u mehanizam ubacite zupčanik. Pokupite poslednju figuru za šah (Knight) i spustite se ventilacijom do zatvora. Otidite do sobe sa ćelima i od Bena



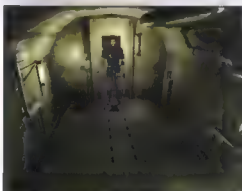
uzmite Fajl. Zatim se uputite ka vratima pored kojih ste ubacivali šahovske figure. Baš kada



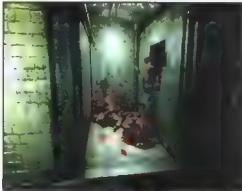
uđete u sobu u kojoj se nalazi pomenuto mehanizam, napasće vas prvi Boss. On je prilično lak – samo ga peglajte iz magnuma i puške sa distance i ubrzo će biti gotov. Kada ga sreditte ubacite poslednju šahovsku figuru i uđite kroz novootključana vrata. Sledi animacija sa Adom. Sada uđite na jedina prisutna vrata i produžite do sigurne sobe u kojoj možete sačuvati progres (slike od 54 do 64)



uz njih popnete BRZO pretrčite na drugi kraj kako vas ne bi napale bube. Spustite se dole. Posle sjajne animacije, predite preko mosta i spustite se niz merdevine. Sada ponovo kontrolišete Leona. Izadite kroz vrata do kanala i



skrenite nalevo kako biste na samom kraju hodnika sa mrtvog vojnika uzeli Wolf Medal. Zatim se uputite ka suprotnoj strani kanala ka jedinim dostupnim vratima (uspust se čuvajte



paukova). Kada uđete na pomenuta vrata čekaće vas još dva pauka. Sreditte ih i u Clearance Identification Panel ubacite Wolf Medal, a zatim uđite na velika dvokrilna vrata. Ako su vas paukovi otrovali, dobro će vam poslužiti Blue herb koji se nalazi odmah pored vrata. Uputite se ka Panelu sa crvenim svetlom i izkoristite Valve Handle kako biste spustili most. Predite preko njega, pokupite Green Herb i sačuvajte progres jer vas u susednoj prostoriji čeka novi Boss. Pre nego što uđete ponovo iskoristite Valve Handle kako biste vratili most na mesto. Sada uđite unutra i dugačkim hodnikom otidite do

smetlišta. Dok budete prolazili tuda primetićete sa leve strane bocu sa plinom



pored koje se nalazi malo crveno svetlo. Kada vas džinovski aligator napadne vratite se do tog svetla i pritisnite taster koji će osloboditi



bocu. Kada je aligator zagnje dovoljna su samo dva tri hica da ga sreditte. Sada ponovo idite do kraja hodnika kako biste se susreli sa Adom. Ona će vas previti, a zatim se popnete uz stepenice



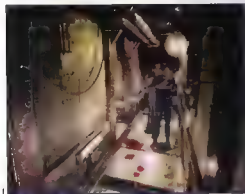
Predite preko mosta i sa preminulog čuvara uzмите Eagle Medal i Fajl. Sada otidite do ventilatora i na označenom mestu pored njega upotrebite Valve Handle. Zajedno sa Adom prođite kroz ventilaciju i uputite se ka mestu gde ste iskoristili Wolf Medal. Uspust se pobrinite za nekoliko zombija i u Clearance Identification Panel ubacite Eagle Medal. Mlaz vode će prestati što vam omogućuje da uđete na zardala vrata. Nastavite da se krećete pravo dok ne dođete do žičare. Prvo sa desne strane uključite dovod struje, a zatim uđite u



KANALIZACIJA (SEWERS)

U ovoj prostoriji ćete naći municiju za puštolj, kao i Fax fajl. Pomerite veliki orman i otkrićete skrivena vrata. Otvorite ih i spustite se merdevinama dole. Zapalite dve petroleumske lampe i pokupite municiju za magnum i pušku. Vratite se u sigurnu sobu, iz sanduka pokupite Valve Handle i liftom se sa Adom spustite dole. Posle kraće animacije, preuzimate kontrolu nad Adom. Pratite ženu u belom mantilu do merdevina. Kada se jednom

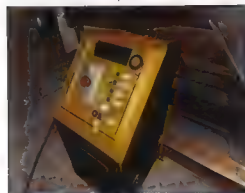
kabinu. Dok se budete vozili napašće vas monstrum koga je dovoljno samo izbegavati (Ada će se pobrinuti za ostalo). Odmah na izlazu iz žičare se nalazi Flare Gun. Zapalite ga



uočite ključ na podu nedaleko od vas (Weapon Box Key). Pokupite ga i produžite do kroz obližnja vrata. Ovde vas čeka dosta



zombija. Na prvom raskršću skrenite desno, jer sa na kraju tog hodnika nalazi Shotgun Custom Kit. Sada se okrenite i produžite do drugog kraja na kome se nalaze vrata. Kada prodete kroz njih naćićete se u veoma sličnom hodniku. Na jednom od njegovih krajeva se nalaze merdevine. Upotrebite ih i naćićete se



u još jednoj sigurnoj sobi. Preporučujem vam da sačuvate igru jer vas čeka još jedna borba sa Bossom. Pre nego što nastavite dalje, obavezno ostavite bar jedan slobodan slot u inventaru. Izadite napolje i uoćićete voz na drugoj strani hangara. Udite unutra kako biste pokupili ključ, a zatim izadite kako biste pomenuti ključ ubacili u obližnji slot na

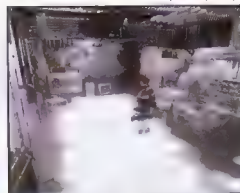


komandnoj tabli. Sledi kraća animacija posle koje vam sledi borba sa Bossom. Izadite iz kabine i William će se prikazati u svojoj odvratnosti. Šaržer-dva iz magnuma će ga smiriti, posle čega opet sledi animacija u kojoj Leon Adu odnosi u laboratorijsku sigurnu sobu (slike od 74 do 86)



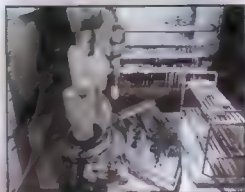
TAJNA AMBRELA LABORATORIJA (UMBRELLA SECRET LABORATORY)

Kada pokupite Magnum municiju sa stola i Shotgun Shells iz ormara, napustite sigurnu sobu i udite u prostoriju označenu kao Main Shaft. Nastavite pravo do East Shafta (ovaj deo postrojenja čete prepoznati po plavim oznakama). Nastavite pravo do prostorije sa zaleđenim vratima. Unutra sa police pokupite

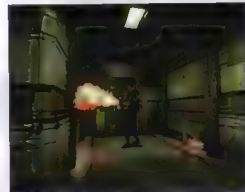


Fuse Case i iskonstite ga ispred kompjutera. Pokupite novodobijeni Main Fuse, F-Aid sprej i vratite se u Main Shaft (tačnije do raskršća

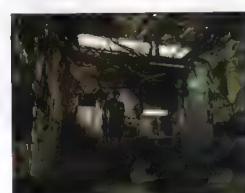
West i East Shaft-a). Na mehanizmu u sredini



iskonstite Main Fuse kako biste uključili struju u celoj laboratoriji. Sada se uputite ka West Shaft-u (obeležen je crvenim oznakama). Idite do prostorije na samom kraju hodnika u kojoj ćete pronaći municiju za pištolj, bacač plamena, fajl i zabelesku. Na kompjuteru uključite



Gas Sprinkler. Upotrebite upaljač ili bacač plamena da spržite biljku na zidu i prodite kroz otvor iz koga je ona virila. Napašće vas dva Likera. Kada ih pobijete iz ormara uzmete municiju za pušku, a sa stola Ink Ribbon.



Izadite iz sobe i produžite do velikih čeličnih vrata na drugom kraju hodnika. Pritisnite taster kako biste ih otvorili i uništite biljke koje će vas napasti. Sada produžite do vrata na kraju hodnika, zatim idite do ivice, spustite se merdevinama i udite na vrata u dnu. Nastavite pravo prolazom i usput se čuvajte Likera. U suštini postoji samo jedan put kojim možete



Idete, a na njemu se usput nalaze pišaća mašina i sanduk za predmete. Odmah pored sanduka se nalazi mapa. Nastavite do velikih metalnih vrata kako biste ušli u istraživački centar. Mala spoljna soba sadrži Weapon Box i Custom Magnum Kit. Mala soba vodi u veliku laboratoriju prepunu zombija. U zadnjem delu sobe se nalazi Lab Key Card. Uzmite ga i napustite laboratoriju. Sada krenite pravo napred. Iskoristite Lab Key Card kako biste ušli u prostoriju na kraju hodnika. Unutra se nalazi džinovski moljac koga nije teško srediti. Kada to učinite, pridite kompjuterskom terminalu u uglu, očistite ga od buba i upotrebite. Kao User name ukucajte GUEST. Zatim izadite i vratite se u laboratoriju na B4 nivou. Vratite se do East Shaft-a (podsećam - hodnici markirani plavom bojom) i na Control Panelu pokrenite sigurnosne prekidače. Vrata se sada neće otvoriti, nego tek kada i Claire u drugom scenariju takođe čekira ovaj Control Panel. Uđite na vrata koja se nalaze odmah pored uz pomoć Lab Key Card-a. Idite pravo i pazite se zombija. Pronađite prekidač i upalite svetlo. Pojavice se još zombija. Pobijte ih i pokupite MO disk, sprej i municiju za magnum. Izadite iz prostorije i odgledajte animaciju sa Annettom Birkin. Kada ona ispusti G-virus, vi ga pokupite i posle signal za evakuaciju se uputite prema Main Shaft-u. Posle animacije se uputite ka B5 laboratoriji. U prolazu se čuvajte zombija i otkidite do kompjuterskog terminala koji se nalazi pored ogromnih vrata. Iskoristite MO disk i produžite kroz prolaz.

Idite pravo do lifta i pritisnite dugme. Pripremite se finalnu borbu sa Bossom. Ovo stvorenje porpima dva oblika i važno je samo da se što više krećete ne dozvoljavajući mu da vam pride. Kada ga konačno pobedite uđite u lift, a potom samo produžite pravo i odgledajte animaciju.

Sada će se formirati Save slot za avanturu kroz kroju prolazite sa Claire. Tek kada i ovo završite igra će biti završena.

MISLITE DA STE ZAVRŠILI?

Aventura nije gotova! Da biste u potpunosti videli kraj potrebno je da završite i drugi scenario sa Claire. Sada ćete celu situaciju moći da vidite iz njene perspektive i plus mnogi od postupaka koje je Leon učinio ostavljaju posledice na drugi scenario. Da li je Leon uzeo machine gun? Da li je delimično otvorio Labs security door?

Ovo, plus nove zagonetke, bossovi i iznenađenja vas tek čekaju. Evo nekih osnovnih uputstava da se lakše snadete.

Claire svoju odiseju započinje na nepoznatim gradskim ulicama, ali će se veoma ubrzo naći u dobro poznatoj policijskoj stanici. Drugi scenario ima gotovo identične zagonetke kao i prvi sa tom razlikom što su predmeti često drugačije razmešteni. Prvi zadatak za Claire je da preko krova policijske stanice dođe do glavnog hola (Main Hall). Pored kompjuterskog terminala ćete pronaći bazuku koja

poprilčno olakšava stvar.

Takođe, Unicorn Medal se sada nalazi na balkonu glavnog hola na drugom spratu. Drugi stvar koju sa Claire treba da uradite jeste da pronadete Valve Crank koji se nalazi u Istočnoj kancelariji na prvom spratu. Kada se odatle budete vraćali doživete veliko iznenađenje!! Ređicu vam samo jedno - kada vas ovaj protivnik napadne - **BEŽITE!!** Nastavljate dalje nabavljanjem Blue Key Card-a u sobi koja postaje pristupačna gašenjem požara. Odatle su stvari veoma slične onima iz prvog scenarija, mada postoje neke sitnije razlike. Claire tako ne skuplja šahovske figure već nekakve ukrasne kamenove koji se skoro uvek nalaze tamo gde je Leon pronalazio figure. Claire takođe ima pristup i nekim prostorijama kojima Leon nije imao. Zaglavljeni vrata kod srušenog helikoptera se mogu razneti plastičnim eksplozivom. Iza tih vrata se nalazi kancelarija šefa Ajronsa koji iza svog stola krije tajni prolaz. U podrumu policijske stanice, Claire ne ide u kanalizaciju kroz garažu, već kroz dvorište do koga se dolazi malim vratima na saskvim istočnoj strani podruma. Malih razlika ima i na samom kraju igre gde će vam u stilu prvog Residenta misteriozna figura u poslednjem trenutku dobiti raketni lanser kojim ćete spržiti finalnog Bossa.

A ja sada idem da spavam..... daleko od svih tih zombijaaaah.....ZZZZZZZZZ. ...

WWW.BONUS.CO.YU

Address  <http://www.bonus.co.yu/anim/>

 Go

POSETITE BONUS NA INTERNETU

boNus

NAJ VEŠTAK ČASOPIS O IGRAMA NA KONZOLAMA

OD SADA I CHAT!!!

Od sada možete učestvovati i na Bonusovom chat-u i razmenjivati mišljenja, kritiku i pohvale uzivo!!!

Učestvujte na našem Forumu

razmenjivati mišljenja, kritiku i pohvale uzivo!!!



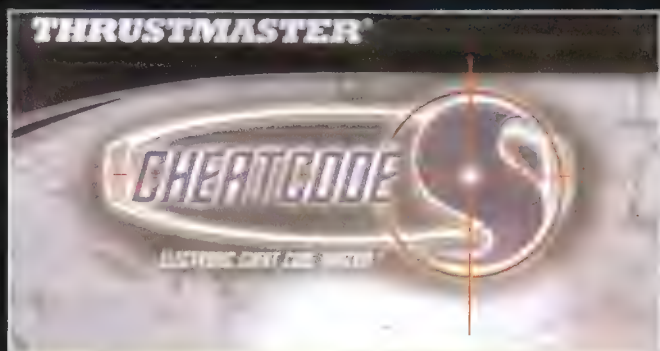
Na sajtu možete pronaći dodatna informacija koje nisu ušla u časopis, kao i najave većih rubrika, igre i sadržaja Bonus-a. Takođe, možete pogledati MEGA poster za aktuelni broj, pretplatiti se na časopis i informisati se o radu redakcije. Sve ove i još mnoge druge informacije sažetno pre izlaska broja na tražila.

U skorijoj budućnosti najavljujemo DIREKTNU učestvovanja svih članova redakcije na Forumu i Bonus Chat-u.

Sve vaše pohvale i zamerke nam pošaljite na Internet adresu bonus@eunet.yu ili poštom na Bonus, P.B. 28, 11000 Beograd.

Da više nikad ne vidite ovaj mrski natpis
pomoći će Vam **CHEATCODE S**

GAME OVER



- Oko 37000 šifara za više od 2000 igara za vaš PlayStation
- Koristi kodove direktno sa CD-a Nije Vam potreban bilo kakav hardware
- Kao bonus - memorijska kartica za snimanje pozicija i novih šifara i kodova



Beograd • Gospodara Vučića 160 • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 706
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47 • Tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36 Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon; 1 sprat, Gradsko Šetalište BB, 032/222 006

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beasoft.co.yu



Na vaše mnogobrojne zahteve za ovom rubrikom, na kraju smo popustili! Posle pauze od nekoliko brojeva, vraćamo rubriku Pomagajte drugu i časopis Bonus. Pišite nam na e-mail: bonuspomagajtedrugu@yubc.net ili na adresu: Bonus, Piličinski kol. 30, 51000 Beograd 20. Načinom na koji ćemo vam ponovo zaživeti. Uživajte!

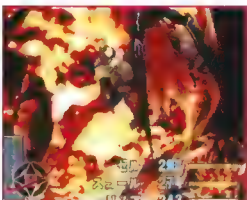
CODE VERONICA



CAO! IMAM JEDNO PITANJE KAKO DA SEA WESKEROM U RE CODE VERONICA DOBITI OCENU A, KADA ON IMA SAMO NOZ, A ZOMBIJE JE SA TIM JAKO TESKO UBITI? IMA LI NEKI LAKSI NACIN SA NOZEM?

FF8

GDE TREBA ICI U IGRICI FFB NA POCETKU 3. DISKA "BY AN INLET SOMEWHERE ON THE CENTRA CONTINENT" - GDE SE TO NALAZI? DUBRAVAC IGOR MODRICA



GTA V.C. FANATIK

POMOZITE GTA V.C. FANATICI! OTVORIO SAM MALIBU, STUDIO, TAXI ITD. ALI POSLE MISIJE SA BAIKERIMA, KAD SAM PROVOZAO ROCK GRUPU NE OTVARAJU SE NOVE MISIJE! POMAGAJTE!



RZ BRZOTRZ

CAO BONUS, RZ BRZOTRZ OVDE. SVE POHVALE ZA REDIZAJN I OPISE ALI VRATITE RUBRIKU @POMAGAJTE DRUGOVI@, KAO DA SU MI ZAVEZANE RUKE BEZ NJE.

GOGETA UBUL SUPER BABY!?



CAO KAKO IDE? MOGLI BISTE DA STAVITE NEKE SIFRE ZA DRAGON BALL Z FINAL BOUT PSX JAPANSKA VERZIJA, NPOR. KAKO DA BUDEM GOGETA UBUL SUPER BABY. HVALA. ZOLTI

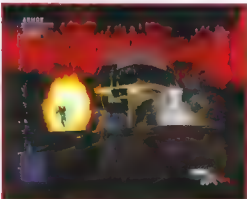
HITNO!

MOLIO BIH VAS AKO MI MOZETE POMOCI NAJME TREBA MI RESENJE, TRECEG I CETVRTOG DISKA IGRE FINAL FANTASY 8...! TO U NAJBRZEM MOGUCEM ROKU. AKO MI VI NEMOZETE POMOCI MOLIO BIH VAS DA MI KAZETE GDE TO MOGU NACI..

METAL GEAR SOLID

MOLIM VAS DA MI ODGOVORITE U KOM VAŠEM BROJU CASOPISA MOGU DA SAZNAM VIŠE O IGRICI: METAL GEAR SOLID, POŠTO SAM SE ZAGLAVIO U NIVOU TENK HANGAR I NE MOGU DA NASTAVIM DALJE POTRAGU ZA PREDSEDNIKOM ODGOVOR POSLATI NA ADRESU: CENTROSPED@SEZAMPRO.YU

PIROMAN



IMAM JEDNO PITANJE ZA MAJSTORA ACU, U SYFON FILTERU 1 NE MOGU DA NADJEM EKSPLOZIV DA UNISTIM BOMBU I ZBOG TOGA REDOVNO GINEM, U PITANJU JE DRUGI NIVO.

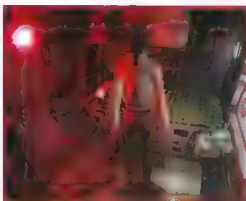
SOLDERS OF FORTUNE - NEĆE BITI!



KAKO DA "PREDJEM" HELIHOPTER U SOLDERS OF FORTUNE II DOUBLE FELIX NA ZGRADI U NEW YOURK.

SYBERIA

KAKO DA RESIM PROBLEM SA IGRACKAM (ROBOTIMA) U SYBERIA (NA POCETKU) BCARAN@YUBC.NET HVALA!!!!



INACE...

VOLEO BIH DA MI NEKAKO POSALJETE RESENJE SILENT HILL 2 INACE STE SUPER I SAMO TAKO NASTAVITE.





DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE

Povećanje intelektualnih atributa: Ubaci COMPUTERS kao kod.

Povećanje istraživačkih atributa: Ubaci SOCCER kao kod.

Povećanje intelektualnih atributa: Ubaci COMPUTERS kao kod.

Povećanje sposobnosti: Ubaci MARTIAL ARTS kao kod.

Povećanje health atributa: Ubaci MOUNTAINBIKING kao kod



Pametno koristi oklop: Izbegni habanje metalnog štita u sukobu sa neprijateljima koji imaju dobar elektro napad (Undead). Umesto toga, nabavi Leather armor višeg nivoa da bi se zaštitio. Ni ne pomišljaj da ideš u niže regione Nekropolis-a noseći metalni oklop (Plate or Chain).



Pronađi specijalne item-e: Postoji tri specijalna tipa item-a koji se mogu pronaći na posebnim mestima. Oni su korisni za trgovinu, potražnju ili kupovinu određene vrste oružja. Power Gem-ovi se mogu pronaći u Lost City-u, Ooze se može pronaći u Ancient Forest-u, a Necrystal se nalazi u Nekropolis-u.

Korišćenje reagenata: U igri se mogu pronaći tri reagenta, koja pomažu Ani da poveća svoje specijalne sposobnosti. Može se pronaći po jedan na svakom od tri područja. Kada se pronađu, nose se u reagent spremište u svakom od tri grada



Unutar Westhaven-a, postavi Potent Candle

u Tome of Knowledge da bi dobio +1 na intelektu. Potent Candles se može pronaći u Necropolis-u.

Unutar Rygard-a, postavi Life Seed u Life Chalice da bi povećao za +1 Life Force. Life Seeds se nalazi u Ancient Forest-u.

U Hom-u, postavi komad Power Ore-a u zlatnu statu u da bi povećao Strength za +1. Power Ore se nalazi u Lost City-u.

DEVIL MAY CRY 2

Alternativni kostim za Dantea - Završi igru sa Danteom

Alternativni kostim za Luciu - Završi igru sa Luciom

Bloody Palace - Završi igru sa oba karaktera.

Danteov kostim iz Devil May Cry - Završi Dante Must Die mod.

Zla Lucia/Ljubljasta Lucia - Pobedi u Lucia Must Die modu



Najteži mod - Završi igru sa oba karaktera, Danteom i Luciom.

Lucia/Dante Must Die Mod - Završi Dante i Lucia Hard mod.

Lucin drugi tajni kostim - Pobedi u Lucia's Hard modu



Mod za selektovanje mislija - Završi igru sa oba karaktera.

Otključaj Trish-a iz Devil May Cry - Pobe-

di u Danteovom Hard modu

Misija 1:

Tajni nivo - Uđi na velika vrata desno od stuba gde se prvi put pojavljuje Puia [flying harpies] u prvoj misiji.

Idi kroz nivo dok ne naiđeš na zid sa licem. Pritisni O, i trebalo bi da uđeš u tajnu sobu

Misija 2:

Skriveno područje - Uđi u jednu od soba sa kovčegom i kostima u njemu. Popni se na kovčeg i pritisni O. Ovo bi trebalo da te odvede u skrivenu prostoriju punu neprijatelja i ponekim Red Orbom.

Misija 7:

Tajni nivo - Pred sam kraj misije, pre nego što uđeš na vrata koja vode prema krovu, pritisni O ispred vrata sa leve strane



Misija 16:

Sakriveno područje - U ovoj misiji naić ćeš na sobu gde ćeš pronaći item nazvan Sacrilage. Uzmi ga da bi zaustavio energetske lopte koje dolaze ka tebi. Zatim na spratu ispod, na mestu direktno ispod balkona gde si pokupio item, nalazi se zid koji podseća na vrata. Pritisni O pravo od tog zida i otvoriće ti se nova, tajna prostorija.

Ultimate Devil Trigger - Da bi napravio Ultimate Devil Trigger u Sparda demon formi, pritisni [L] kada je Danteov life-bar nizak. Sparda forma je neverovatno jaka i nanosi veliku štetu.

Slow Motion Amulet piece - Slow Motion Amulet piece se nalazi na nivou posle Phantom-a [arena nivo sa okom na sredini]. Na izlazu je vreća ili čaura na zemlji. Razbij je da bi je otvorio. U njoj se nalazi Amulet. Upotrebi ga i koristi Devil Trigger da bi video sve svoje komboe sa mačem uspomeno, odnosno u slow motion-u.

DRONE RACERS

Pobedi trku - Pritisni Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole, [X], [Y], [Z] u glavnom meniju. Zatim, pritisni L3 u toku trke da bi momentalno pobedio

Sve staze u arkadnom modu: Pritisni Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole,



△(2), X u glavnom meniju



Šest automobila u modu trke za dva igrača:- Pritisni Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole. ■(2), X u glavnom meniju

Wire frame ("žičani") mod:- Pritisni Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole. O(2), X u glavnom meniju.

Purpurna kliša:- Pritisni Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole, Gore, Dole. O(3) u glavnom meniju.

Krava:- Pritisni Levo, Desno, Levo, Desno, Gore, Dole, Gore, Dole, Gore, Dole, Gore, Dole. O(3) u glavnom meniju.

THE SIMS

Cheat meni i varanja: Da bi dobio meni za varanje, u glavnom meniju pritisni istovremeno sva četiri (L1, R1, L2, R2) tastera



Iz cheat menija možeš ubaciti sledeće šifre

MIDAS - Otključava sve igre za dva igrača, sve zaključane objekte i sve zaključane skynove

FREEALL - Čini da svi objekti koštaju 0 simoleana

PARTY M - Otključava Party Motel u modu za dva igrača

SIMS - Otključava "Play The Sims" mod bez prolaska kroz "Get a Life Dream House".

GOAPE - Besplatan "Monkey" sluga

Life Of Crime poziv - Spreči lopova da pobegne iz "Get A Life" moda da bi otključao "kriminalnu" putanju igre u svim modovima.

Uzmi 99,999 za 2 minute: - Uđi u "build" mod i napravi prav zid koliko god možeš dugačak. Zatim na obe strane zida stavi najskuplje tapete. Sada prodaj jednu stranu zida (kada

pušti ■, nastavi da ga pritiškaš iz početka), primećeš da ti se novac povećava za oko 340 dolara svaki put kada pritišne ■. Sada možeš imati 99,999 dolara



Zadobijanje "zabavnih" i social nivoa: - Preskoči posao svakog drugog dana do tačke kada te pozivaju na razgovor, ali ne dobijaš otkaz. Kada si kod kuće, pozovi prijatelje i igra, biljar ili druge društvene igre.

Otključavanje moda za dva igrača:

Na početnom ekranu pritisni R1, R2, L1, L2 u isto vreme da bi dobio cheat meni. Ukucaj MIDAS i pritisni "done". Pokreni "Get A Life" mod. Uđi u "Hot Tub" sa devojkom. Pritisni "Start" Izaberi "Quit" Izaberi "Just Quit" Sada je otključan mod za dva igrača.

Skriveni objekti i modovi:- Radeći navedene stvari, možeš otključati objekte:

Aroma Machine: Kada prvi put uspešno napraviš ručak.

Chairmaster Vanity Table: Popravi televizor nakon što ga Morn polomi u prvom poglavlju (Chapter 1).

Elektronski kontrolni sistem za insekte: Nadoigrati cenu kuće u drugom poglavlju (Chapter 2).

Domar: Popravi sve u kući u drugom poglavlju (Chapter 2).

Služavka (devojka): Očisti i pospremi celu kuću u drugom poglavlju (Chapter 2).

Motel u modu za dva igrača: Napravi razuzdanu žurku u trećem poglavlju (Chapter 3)

Muzej u modu za dva igrača: Pozajmi 800 Simoleona od Morn-a u prvom poglavlju (Chapter 1)



Perspiration Executive Treadmill: Nadi posao u prvom poglavlju (Chapter 1)

Stnp Poker Table: Dođi do unapređenja u poslu (nivo 4) u trećem poglavlju (Chapter 3)

Teppan Yaki Table: Dođi do unapređenja u po-

slu (nivo 3) u drugom poglavlju (Chapter 2)

Vanity Mirror: Popravi televizor nakon što ga Morn polomi

Laki "skill"-ovi - Isteraj, porodicu iz kuće. Kada se ovo dogodi, njihovo raspoloženje će naglo skočiti kada se iseliš iz kuće. Kada uđeš u kuću, studiraj, radi itd.

Zadržavanje dece kod kuće da ne idu u školu:

Ukoliko ne želiš da ti dete ide svaki čas na autobus zbog škole, postavi dete na sred puta do autobusa čeka decu. Autobus se neće pojaviti i dete neće otići u školu

Zadržavanje gostiju i poboljšavanje tvog socijalnog statusa:

Napravi žurku. Kada ti pristignu gosti, uvedi ih u kuću. Pauziraj igru uđi u "build" mod. Gde god su vrata za izlaz zameni ih sa zidom. Vрати se nazad u igru. Pošto gosti ne mogu da izađu iz kuće, nastaje žurka. Sada možeš razgovarati sa bilo kim o čemu hoćeš i oni neće otići, eventualno ćeš se sa nekim i smuvati. Takođe možeš kupiti i postelje i krevete ukoliko se neko umori.



"Brže" presvlačenje:- Kada Sim počne da se presvlači, pauziraj igru sa L1. Za to vreme kada se Sim presvlači, a igra će biti "zamrznuća"

Brže postavljanje tapeta i tepiha:- Drži L1 i R1 i pritisni ■ u isto vreme.

Vanzemaljska otmica - Kupi teleskop i dugo ga koristi. Tvoj Sim će biti otet i nestaća. Nakon par sati će se vratiti sa drugačijim karakteristikama (stats).

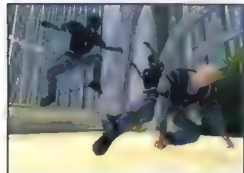
MINORITY REPORT

Otkucaj sledeće šifre u code meniju:-

CODE - Efekat
MIRUAJAREZ - Uzmi svu municiju
LRGARMS - Nepobedivost
BUTTERUP - Više Health-a
STRAPPED - Uzmi sva oružja
QUITER - Preskakanje nivoa
BOUNZMEN - Bouncy Men
PASSKEY - Uklanjanje svih sa nivoa
SCARYCLOWN - Uzmanje Clown Heroja
SUPERJOHN - Uzmanje SuperJohn Heroja
GNRLINFANTRY - Uzmanje GI John Heroja
WEIGHTGAIN - Uzmanje Nara Heroja
HAIRLOSS - Uzmanje Nikki Heroja
BIGLIPS - Uzmanje Moseley Heroja
JAILBREAK - Uzmanje Convict Heroja
MRRBOTO - Uzmanje Robot Heroja
IAMCODEAD - Uzmanje Zombi Heroja
HISSSS - Uzmanje Lizard Heroja
STYLIN - Dramatičan završetak



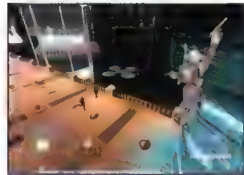
CLUTZ - Pravljenje zbrke na mestu
SPINACH - Max Damage
WIMP - Završna scena
STEELUP - Uzimanje štita
CLUMSY - Uzimanje Rag lutke
DIRECTOR - Otključavanje svih filmova
NINJA - Otključavanje svih kombo-a
SLUGGER - Uzimanje Baseball palice
MAXIMUMHURT - Otključavanje Pain Arena



FPSSTYLE - Uzimanje "slobodnih meta"
SKETCHPAD - Otključavanje Concept Art-a

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Ubaci jednu od šifara da bi otključao sledeće opcije varanja:



Chapter 1 ~- SEEHOWTHEYRUN.
 Chapter 2 ~- CITYPLANET.
 Chapter 3 ~- LOCKDOWN.
 Chapter 4 ~- DUGSOPLenty.
 Chapter 5 ~- BANTHAPOODOO.
 Chapter 6 ~- MANDALORIANWAY.
 Mission 1 ~- BEAST PIT.
 Mission 2 ~- GIMMEMYJETPACK.
 Mission 3 ~- CONVEYORAMA.
 Mission 4 ~- BIGCITYNIGHTS
 Mission 5 ~- IEATNERFMEAT.
 Mission 6 ~- VOTE4TRELL.
 Mission 7 ~- LOCKUP.
 Mission 8 ~- WHAT A RIOT.
 Mission 9 ~- SHAFED.
 Mission 10 ~- BIGMOSQUITOS.
 Mission 11 ~- ONEDEADDUG.
 Mission 12 ~- WISHIHADMYSHIP.
 Mission 13 ~- MOSGAMOS
 Mission 14 ~- TUSKENS R US.
 Mission 15 ~- BIG BAD DRAGON
 Mission 16 ~- MONTROSSISBAD
 Mission 17 ~- VOSAISBADDER
 Mission 18 ~- JANGOISBADDEST.
 Concept art ~- R ARTISTS ROCK.
 TGC Cards ~- GO FISH.

007: NIGHTFIRE

Ukucaj jednu od sledećih kodova u "Code Screen"-u

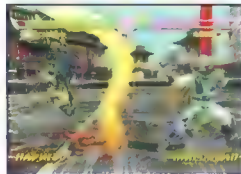


Efekt - Kod za varanje:

Assassination Mod: SCOPE
 Baron Samedi za Multiplayer: VODOO
 Christmas Jones za Multiplayer: NUCLEAR
 Countdown Nivo: BLASTOFF
 Demolition Mod: TNT
 Equinox Nivo: VACUUM
 Explosive Scenario: BOOM
 Faster Laser: PHOTON
 Goldeneye Strike: Orbit
 Goldfinger za Multiplayer: MIDAS
 Jaws za Multiplayer: DENTAL
 Veći saržer za Snajpersku pušku: MAGAZINE
 Max Zorin: BLIMP
 Miss Galore za Multiplayer: CIRCUS
 Oddjob za Multiplayer: BOWLER
 Odabir nivo: PASSPORT
 Protect Mod: GUARDIAN
 SCARAMANGA za MP: ASSASSIN
 Jači prigušivač: SLEEPY
 Timski Koth Mod: TEAMWORK
 Tuxedo za Multiplayer: BLACKTIE
 Uplink Mod: TRANSMIT
 Otključaj Sniper Level: MELTDOWN
 Otključaj Golden Gun: TARGET
 Otključaj Golden P2K: Q LAB (mora biti ukucano sa razmakom)
 Xenia za Multiplayer: JANUS
 Otključaj Renard za MP: HEADCASE

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Fatalities: Fataliti mogu biti urađeni sa bilo kog dela ekrana. Napomena: Pritisni "stance change" taster u "Finish Him/Her" ekranu da bi promenio svoj "fatality stance", ili ćeš sam morati da otkrivaš razdaljine za svaki fatality



Bo Rai Cho [Belly Flop]:
 - Pritisni Od, Od, Od protivnika, Dole, O

Cyrax [Smasher]:
 - Pritisni Ka, Ka protivniku, Gore, Δ

Drahmin [Iron Bash]:
 - Pritisni Od, Ka, Ka, Dole, X

Frost [Freeze Shatter]:
 - Pritisni Ka, Od, Gore, Dole, ■

Hsu Hao [Laser Slice]:
 - Pritisni Ka, Od, Dole, Dole, Δ

Jax [Head Stomp]:
 - Pritisni Dole, Ka, Ka, Dole, Δ



Johnny Cage [Brain Ripper]:
 - Pritisni Od, Ka, Ka, Dole, Δ

Kano [Heart Grab]:
 - Pritisni Ka, Gore, Gore, Dole, ■

Kenshi [Etelekinetic Crush]:
 - Pritisni Ka, Od, Ka, Dole, X

Kitana [Kiss of Doom]:
 - Pritisni Dole, Gore, Ka, Ka, Δ

Kung Lao [Hat Throw]:
 - Pritisni Dole, Gore, Od, X



Li Mei [Crush Kick]:
 - Pritisni Ka, Ka, Dole, Ka, O

Mavado [Kick Thrust]:
 - Pritisni Od, Od, Gore, Gore, ■

Nitara [Blood Thirst]:
 - Pritisni Gore, Gore, Ka, ■

Quan Chi [Neck Stretch]:
 - Pritisni Od, Od, Ka, Od, X

Raiden [Electrocution]:
 - Pritisni Od, Ka, Ka, Ka, X

Reptile [Acid Shower]:
 - Pritisni Gore, Gore, Gore, Ka, X



Scorpion [Spear]:

- Pritisni Od, Od, Dole, Od +O

Shang Tsung [Soul Steal]:

- Pritisni Gore, Dole, Gore, Dole, Δ

Sonya [Kiss]:

- Pritisni Od, Ka, Ka, Dole, Δ



Sub Zero [Spine Rip]:

- Pritisni Od, Ka, Ka, Dole, X

Blaze I Mokap: - Pobjedi u svih 218 misija u Konquest modu i otključaćeš Blaze-a i Mokap-a. Da bi izabrao Blaze-a, označi Raiden-a u ekranu za odabir karaktera i pritisni X ili pritisni Dole. Da bi odabrao Mokap-a, označi Cyrax-a u ekranu za odabir karaktera i pritisni X ili pritisni Dole

Raiden:- Otvori FN Krypt prvo da bi dobio 1800 od 3300 koliko je potrebno, nego što otvoriš XG Krypt da bi otključao Raiden-a.

Stage Select [VS. Mod]:- Da bi bio u mogućnosti da odabereš nivo na kojem ćeš se boriti, pritisni pre nego što bilo koji igrač odabere borca. Zatim pritisni Levo ili Desno da bi izabrao nivo.

Alternativni kostimi:- Nakon otključavanja kostima u Krypt-u, pritisni Start u ekranu za odabir karaktera da bi pristupio novim kostimima



Background FMV sekvence: - Pritisni Δ u glavnom meniju i "filmski" ekran će se pojaviti. Biće prikazana uvodna priča u igru.

Otključavanje karaktera:

Kovčeg, vrednosti i značenje sadržine:

Cyrax [3003 Platinum Koins] ~- CN
Drahmin [6500 Sapphire Koins] ~- UR
Frost [208 Ruby Koins] ~- IV
Hsu Hao [3317 Jade Koins] ~- MW
Jax [3780 Ruby Koins] ~- SA
Kitana [2931 Sapphire] ~- KI
Nitara [4022 Gold Koins] ~- TI
Raiden [3116 Jade Koins] ~- XG

Reptile [3822 Gold Koins] ~- LL

I to nije sve:

AA Quan Chi 1556 Gold Koins
AB Kung Lao Sketch 186 Gold Koins
AC Li Mei 424 Platinum Koins
AE MK2 Cabinet Security Panels 118 Onyx Koins
AF RO: Rip Off!!! 313 Platinum Koins
AG Deadly Alliance is Born 258 Sapphire Koins
AH Shang Tsung Sketch 66 Gold Koins
AI Quan Chi's Tattoos 277 Onyx Koins
AJ 38 Gold Koins 26 Jade Koins
AK Moloch Promo Render 432 Gold Koins
AL Shang Tsung's Palace 287 Ruby Koins
AM Mavado Coat Concepts 192 Platinum Koins
AN PD: Pay Day!!! 52 Gold Koins
AP Quan Chi's Throne 154 Onyx Koins
AQ Scorpion Concept Sketch 226 Ruby Koins
AR Alternate Outfit Nitara 2206 Jade Koins
AS Palace Exterior Sketch 66 Jade Koins
AT Swamplands Sketch 269 Ruby Koins
AU Shang Tsung 463 Gold Koins
AV Senate of the Elder Gods Test 497 Ruby Koins
AW 88 Ruby Koins 76 Gold Koins
AX Quan Chi's Inner Sanctum 337 Gold Koins



AY Concept Characters 258 Platinum Koins
BA Lin Kuei Temple Concept 264 Onyx Koins
BF 120 Jade Koins 263 Platinum Koins
BH Ultimate MK3 Arcade Marquee 116 Jade Koins
BI Sonya Concept Sletch 167 Jade Koins
BJ Ghost Ship 178 Platinum Koins
BK Drum Arena Details 136 Sapphire Koins
BL Portal Sphere 145 Jade Koins
BM Character Concepts 207 Onyx Koins
BN The Grid: Guest Stars 720 Onyx Koins
BO The Grid: Noob Saibot 305 Platinum Koins
BP The Grid: MK Ninjas 426 Gold Koins
BQ Alternate Outfit: Kitana 1327 Gold Koins
BR Hint: FK: Fly Killer 451 Onyx Koins
BS Mavado Sketches 253 Sapphire Koins
BT Blood Energy Drink 291 Sapphire Koins
BZ MK4: Sonya and Tanya 381 Platinum Koins
CA Shang Tsung's Palace Sketch 218 Onyx Koins
CB Octo Garden Sketch 252 Sapphire Koins
CC Book of Destiny 376 Jade Koins
CF Female Character Concepts 268 Onyx Koins
CM House of Pekara Concept 244 Gold Koins
CN Secret Character: Cyrax 3003 Platinum Koins

CO Kano's Cereal 192 Ruby Koins
CP Carlos Pesina 172 Ruby Koins
CR Raiden Sketch 294 Platinum Koins
CS 143 Ruby Koins 89 Sapphire Koins
CU Swamplands Sketch 257 Sapphire Koins
CV 71 Jade Koins 121 Sapphire Koins
CX Scorpion Goes Back to Hell 203 Gold Koins



CY Soul Cage Concept 116 Ruby Koins
DC MK3: Kung Lao vs Jax 838 Onyx Koins
DD Lifeguard Sonya 355 Gold Koins
DG Sonya Blade 57 Jade Koins
DH Shokan Warriors 199 Gold Koins
DI Quan Chi on the Sax 254 Sapphire Koins
DK Alternate Outfit: Johnny Cage 1460 Ruby Koins
DL Scorpion Cloth Test 230 Platinum Koins
DM Acid Bath 428 Onyx Koins
DN 18 Jade Koins 234 Sapphire Koins
DQ Hint: SF: Smelly Feet 656 Platinum Koins
DR Mavado Sketches 273 Sapphire Koins
DS Secret Arena: Nethership 1472 Ruby Koins
DT Li Mei Sketch 332 Ruby Koins
DU MK3 Behind the Scenes 368 Onyx Koins
DY Hint: SS: Sword Sale 94 Gold Koins
EA The Lost Tomb 258 Sapphire Koins
EB Ed Boon 237 Ruby Koins
EH Reptile Sketch 253 Onyx Koins
EI Action Figures 512 Sapphire Koins
EJ Action Figures 547 Jade Koins
EK Action Figures 424 Ruby Koins
EL Action Figures 434 Platinum Koins
EM Action Figures 405 Gold Koins
EN Action Figures 246 Onyx Koins



EO Action Figures 289 Sapphire Koins
EP Action Figures 166 Jade Koins
EQ Action Figure Vehicles 256 Sapphire Koins
ER Bo' Rai Cho 527 Platinum Koins
ET Quan Chi's Face Texture 86 Onyx Koins
EW Quan Chi's Chest Armor 286 Platinum Koins
EY Cyrax Sketch 254 Platinum
EZ Blood Stone Mine Concept 412 Platinum
FA Cyrax Test Render 263 Gold Koins
FB A Long Time Ago (Smash TV) 248 Ruby Koins
FC A Softer Side to Cyrax 310 Sapphire Koins
FE Li Mei Sketch 242 Gold Koins
FF MK1: Sub-Zero vs. Scorpion 1199 Gold



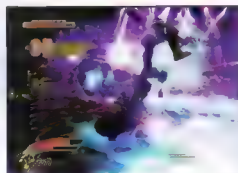
TRIKOVI I ŠIFRE

Koins
 FG Dragonfly Concept Render 291 Gold Koins
 HM Bank Interior Sketch 217 Onyx Koins
 HN Lung Hai Temple Sketch 382 Jade Koins
 HO Scorpion Preliminary Model 402 Jade Koins



IJ Quan Chi's Amulet 314 Ruby Koins
 IK Lava Shrine Priests 503 Platinum Koins
 IL Hint: DK: Dressed to Kill 207 Gold Koins
 IM Church Concept 227 Gold Koins
 IN 57 Gold Koins 37 Sapphire Koins
 IO Hint: PH: Phati 244 Onyx Koins
 IP Halloween Masks 257 Onyx Koins
 IQ Fortress Exterior Sketches 257 Gold Koins
 IR 91 Sapphire Koins 55 Jade Koins
 IS Sub-Zero's Blade 244 Ruby Koins
 IT Character Concepts 269 Ruby Koins
 IU Dairou Sketch 342 Jade Koins
 IV Secret Character: Frost 208 Ruby Koins

Zbog ograničenog prostora u časopisu, nismo u mogućnosti da vam damo ceo spisak, jer bi zauzeo oko 5 strana (do slova ZZ). Hvala vam na razumevanju.



HP Secret Arena: House of Pekara 2093 Onyx Koins
 HQ Sektor's Helmet 192 Onyx Koins
 HR Konquest Mode Concepts 187 Jade Koins
 B Forest Sketch 275 Platinum Koins
 C MK Rock 'Em Sock 'Em 326 Platinum Koins
 D Sub-Zero's Coffee Mug 340 Jade Koins
 E 32 Pack of Adult Diapers 653 Sapphire Koins
 F River Front Concept 195 Ruby Koins
 G Lava Shrine Exterior Concept 208 Gold Koins
 H Hint: IV: Icy Vixen 567 Jade Koins
 Secret Arena: Lava Shrine 1843 Gold Koins

bonus



www.bonus.co.yu

MALI OGLASI

Ali... šta... da...
 Zbog ograničenog prostora u časopisu, nismo u mogućnosti da vam damo ceo spisak, jer bi zauzeo oko 5 strana (do slova ZZ). Hvala vam na razumevanju.

Prostori za...
 Šifre...
 E...

Raznolikost...
 I...
 011/3065 332

Prostori za...
 011/3065 332

Prostori za...
 011/3065 332

Prostori za...
 011/3065 332

VERAT
 .net



web hosting

Standard Web hosting ponuda

Za samo 1000 dinara godišnje:

- Prostor na disku 100 Mb
- Saobraćaj 50 Gb mesečno
- Tehnička podrška 24/7
- POP3, webmail, forwarding
- Statistike poseta (webalizer)
- PHP3, PHP4, CGI script,

tel: 011/3065 332
 prodaja@vhost.verat.net

<http://hosting.verat.net>





FILM I DVD

www.bonini.hr

MATRIX: RELOADED

Premijera: 17 i 18. maj, 2003.



Uloge:

Režija:

Premijera:

Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Keri-Anne Moss i Hugo Weaving
Dada Pinkett Smith, Harold Perrineau, Hari Nef, Monica Bellucci,
Larry i Andy Wachowski

Sava centar 17. i 18. maj, 2003

Matrix Reloaded je nastavak priče o hakeru po imenu Neo, koji saznaje da je njegova realnost prosta kompjuterska simulacija koju su stvorile mašine da bi porobile ljudsku rasu. Neo otkriva da je emigrirao, Mesija čija je sudbina da spašava svet. "Reloaded" počinje scenom kojom se završava prvi deo. Mašine su u prednosti: saznale su gde se nalazi Zion, poslednji ljudski grad smešten blizu zemljinog jezgra. Praćenje Kimejke je jedina nada za ljude. Njega čuvaju dvojica zlikovaca poznatih kao Blizanci, zastrašujući par. Tokom puta, srećemo Najob (Dada Pinkett Smith), bivšu Morfeusovu ljubavnicu, i Persefonu (Monika Beluči) sumnjivu zavodnicu koja pokušava da zavede Nea. Otkrićemo da nije ceo svet mašina zao, da su moćne mašine nadmašene novim, okrutnijim modelima i da sve ostale nisu srećne zbog toga. I naravno, ponovo ćemo se uhvatiti u koštac sa omiljenom mašinom, agentom. Smithom, koji naučio da se ponaša kao virus.

O PRODUKCIJI

Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Keri-Anne Moss i Hugo Weaving ponavljaju svoje uloge iz Matriksa, akcionog trilera koji je osvojio 4 Oskara i ostvario najbolji box office u istoriji Warner Bros. Pictures - preko 460 miliona dolara širom sveta. I bio je prvo DVD izdanje koje se prodalo u preko milion primeraka. Ekipe su se pridružili: Dada Pinkett Smith, Harold Perrineau, Hari Nef, Monika Beluči, Nona Gej i braća blizanci i prirodnici karate eksperti Nil i Adrijan Rejman. Nastavci Reloaded i Revolutions su snimani u Australiji tokom 2001/2002. godine, ekipa je na snimanju provela preko 270 dana. Producent Žel Silver kaže da su pred ekipu postavili veliki zahtevi, tako da su i akcija i vizuelni efekti bolji u odnosu na prvi deo. Svoj rad na filmu ponovili su; oskarovac Džon Geta, supervizor za vizuelne efekte, kao i supervizer za specijalne efekte Stive Kortli; direktor fotografije Bil Poup; scenograf Oven Paterson; dobitnik Oskara, montažer Zek Stenberg; kostimograf Kim Baret; dobitnik Oskara, snimatelj misla Dejvid LJ; i stručnjak za borbe Juen Vaj,

Ping. Evolucija samog zapleta otišla je dalje od jednostavne ideje o svetu koji nije u potpunosti onakav kakvim ga poznamo, do naučno-fantastičnih avantura poslednje generacije koji se bave ispitivanjem postojanja Boga i koji nam daju šire polje razmišljanja. Keanu Reeves kaže da su borilački zahtevi u nastavcima bili veći tako da su glumci bili podvrgnuti napornim treninzima. "Svako od nas je prolazio kroz specifični trening neke borilačke vještine. Imam sam tu sreću da u životu steknem cmi polje u Tae Kwon Dou, ali sam svakodnevno provodio sate na treninzima za sticanje snage i izdržljivosti i tako puna dva meseca pre početka snimanja. Bili smo različite sposobnosti za sve te scene borbi.

Treći nastavak, "Revolutions", biće prikazan u jesen 2003. godine; predstavlja spoljni razmjeru ljudi i mašina. Za razliku od "Reloaded", radnja trećeg dela se dešava uglavnom van Matriksa i to na ruinama budućeg stvarnog sveta. Silver obećava vrhunsku borbu koju nikada do sada nismo videli: sedamnaestominutna scena koja sama košta dve trećine budžeta prvog dela (koštala je "samo" \$65 miliona).

PCW SATLINK



Ime proizvođa: PCW SatLink
Cena: \$220.00

Dizajn: 8
Praktičnost: 10
Cena/kvalitet: 10
Ocena: 95%

Zamislite da ponesete kompletnu kancelariju sa sobom, odete gde god poželite a i dalje imate potpuni kontakt sa civilizacijom. Zamislite da možete da šaljete e-mail, telefonske pozive, fotografije, faxove, podatke, programe po celom svetu i to bez dodatnog napajanja. PCW-SatLink vam donosi sve ovo, a i mnogo više, u dve ultra lake torbe. Nikada ranije niste mogli da po sjajnoj ceni dobijete ovako kompleksan i praktičan mobilni proizvod.

PCW-SatLink je nastao u saradnji EER System-sa i NEC-a, vodećih kompanija za komunikaciju.

Možete slati faxove, podatke, fotografije i telefonske pozive putem lokalnih telefonskih linija. Ako ovo ne radi, predite na ugrađeni mobilni telefon. Ako i ovo ne radi, uspeće sa INMARSAT satelitskim linkom! Gde god da ste, možete komunicirati!

PCW-SatLink ima visokokvalitetan laserski štampač u sebi ako vam zatreba neka papirologija na licu mesta. Takođe, ugrađen je i GPS sistem (Global Positioning System) koji sve vreme prati vašu poziciju u odnosu na geografsku širinu i dužinu (ovaj sistem se koristi već neko vreme i u automobilskoj industriji). Naravno tu se nalaze i procesor, memorija, mobilni hard-disk, portovi kao i naravno displej. Dodaci su: digitalna kamera za slanje fotografija, A4 skener koji radi i kao fotokopir aparat, mikrofon za zapis zvuka, kao i mala web kamera.

Ovaj suludo dobar proizvod već koriste - tim-

ovi za hitne slučajeve, vojno i vladino osoblje, naftne i rudarske kompanije, policijski timovi, timovi za istraživanja prirode, reporteri, naučnici itd.

ELECTRONIC MESSAGE BILLBOARD TE 349



Ime proizvođa: Electronic Billboard
Cena: \$ 100.99

Dizajn: 8
Praktičnost: 7
Cena/kvalitet: 8
Ocena: 87%

Ako ste zaboravni ili imate zaboravne kolege ili zaposlene, nabavite ovu praktičnu napravu i rešite se zaboravnosti. Ovaj stoni bilbord za poruke se već duže vreme koristi u poštama, na stanicama, javnim mestima i raznim firmama. Sada možete imati i model za ličnu upotrebu. Za samo 100\$ (što je izuzetno niska cena u odnosu na prošlu godinu) možete posedovati ovaj neophodan dodatak za vaš posao ili dom. Možete poželeći nekome srećan rođendan, novu godinu ili godišnjicu. Moguće je sačuvati do 60 poruka koje će se vrteti po vašoj želji. Tastatura koja je ugrađena u sam uređaj je sjajno koncipirana i omogućava lako korišćenje. Takođe je moguće koristiti razne simbole i brojeve, a postoji i interni program za pravljenje jednostavnih animacija (Pac-man koji jede poruku, slova koja se tope itd.). Uključuje se u standardni šteker za struju ili može raditi na baterije. Može se raspakovati u stonu varijantu ili može biti okečan na zid. Veoma lagan i stabilan dizajniran, ima garanciju od 2 godine. Ovakav proizvod bi definitivno osvežio svaku poslovnu prostoriju ili radni deo vašeg doma.

TOYS FOR BOYS, GADGETS FOR GIRLS

DOGADAJ U SAN FRANCISKU



Da se popularnost sitne tehnologije, čudnih naprava i igračaka povećava, dokazuje i događaj koji se odigrao u Grand Hyatt hotelu u San Francisku pod nazivom "Toys for Boys, Gadgets for Girls". Tema je, kao što pretpostavljate, bila upravo sitna, visokokvalitetna tehnologija u službi običnog građanina. Četiri glavna govornika bile su poznate ličnosti iz sveta tehnologije poput: Stewart-a Alsop-a, glavnog direktora New Enterprise Associates-a (učestvovali su u proizvodnji Necoro robota-mačke, opisane u prošlom broju Bonus-a), Andy-a Rubin-a, direktora odseka za razvoj marketinga iz poznate firme Danger, zatim Joe-a Sipher-a, predsednika kompanije Handspring (napravili su jedne od prvih naočara za noćno osmatranje) i Ed-a Suwanjindar-a, menadžera proizvodnje iz svima poznatog Microsoft-a.

Teme koje su obrađene na ovom skupu su bile: mobilna tehnologija, razvoj mobilnih konzola (Nokia Ngage, GBA SP), kućna zabava (predstavljeno je mnoštvo proizvoda, od robota-igračaka do kućnog automata za sladoled) i minijaturizacija proizvoda. Kao finale večeri, svaki od govornika je govorio (uz propratne slajdove i skice) o očekivanjima za naredni period rada.

Datum: 5 mart, 2003
Lokacija: Grand Hyatt San Francisco na Union Square-u.



Budite **IN**
Budite Novosađan

021/450-886

Dobra **IN**vesticija!



PS2

PLAYSTATION 2 TOP 10

TOP 10 REDAKCIJE

bonus

1

PRIMAL



2

APE ESCAPE 2



3

ONIMUSHA 3



4 The Gateway

5 007: Nightfire

6 Rayman 3

7 Mortal Kombat: Deadly Alliance

8 Devil May Cry 2

9 ISS Pro Evolution 3

10 Xenosaga

1

APE ESCAPE 2



2

PRIMAL



3

RAYMAN 3



4 Metroid Prime GC

5 Tenchu 3 PS2

6 Apex XB

7 Zone of Enders PS2

8 Devil May Cry 2 PS2

9 Dark Cloud PS2

10 GTA Vice City PS2



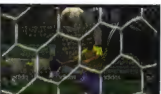
PLAYSTATION TOP 10

BEOSOFT TOP 10



1

WINNING 11 CALCIO



2

PINK PANTHER



3

CT SPECIAL FOCRES



4 Harry Potter 2

5 Fifa 2003

6 Lone Wolf

7 Super Bubble Bobble

8 SPEC OPS

9 Treasure Hunt

10 NBA Live 2003

1

METROID PRIME GC



2

RAYMAN 3 GBA



3

APE ESCAPE 2 PS2



4 This is football PS2

5 James Bond: Nightfire GC

6 ISS 3 PS2

7 GTA Vice City PS2

8 TENCHU 3 PS2

9 Super Bubble Bobble PSX

10 CT Special Forces PSX

NOVI GAME BOY ADVANCE SP



GAME BOY ADVANCE SP

8.450 din

SAMO U BEOSOFTU



Beograd - Gospodara Vučića 160, tel: 011/30 45 701
Beograd - Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad - Miletićeva 36, tel: 021/617 038, 064/117 53 36
Čačak - T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB, tel: 032/ 222 005

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta: www.beosoft.co.yu

ZABAVA

POČINJE SA PROLEĆEM

SONY PLAYSTATION 2 SVE U JEDNOM!

1. Igrajte najbolje igre
2. Gledajte DVD filmove
3. Slušajte muziku sa Audio CD-ova



128 - bitni emotion Engine
300 MHz procesor
75 miliona poligona u sekundi
48 muzičkih kanala
CD x 24 / DVD x 4
Mogućnost gledanja DVD filmova

Najprodavanija
konzola
nove generacije

18.999 din!
ili na 12 mesečnih rata
od 1741,00 din



Ape Escape 2



NBA Live 2003



Primal



**Pro Evolution
Soccer 3**

**Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci
uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis**



Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeve 36, tel: 021/617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I sprat, Gradsko šetalište BB, tel: 032/ 222 005

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu